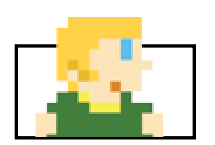


RETRO MANIAC
#10
SEPTIEMBRE 2015 I www.retromaniac.es
juegos clásico
hool'
indiezone
nuevos sistemas
móviles
¡tiene pinta retro!
364
PÁGINAS REPLE-
TAS DEL MEJOR
RETRO!
LOGROS TÉCNICOS
RETROSEVILLA 2014
GAMEPOLIS 2015
TIENDAS RETRO
DRAGON BALL
PROJECT XINATRA
CASTLEVANIA ZX
CHRIS SMITH
RETROMADRID DAYS
CROSSING SOULS
30 AÑOS DE SUPER MARIO
ESCENA CPC
MÚSICA EN VIDEOJUEGOS
RETRORELATOS
SKYCURSER
ARCADE CON
ZAPPING
ZONA INDIE
¡Quiero un
AMIGA!
EL ORDENADOR DE COMMODORE CUMPLE
30 AÑOS CON MEJOR SALUD QUE NUNCA
Super Scramble Simulator (ZX) • Deflektor (Amstrad CPC) • Marble Madness (Arcade) • Buck Rogers (Mega Drive)
Pirates (Arcade) • Super Aleste (SNES) • Transport Tycoon (PC) • Yoshi Island (SNES) • Rick Dangerous 2 (ZX)

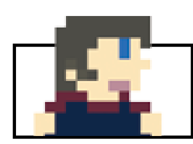
¡BIENVENIDOS!



DAVID
Jugando ahora:
Yoshi's Woolly (WiiU)
Juego favorito:
Mario 64 (N64)



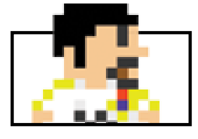
VAMPIRRO
Jugando ahora:
Knights Of The Old Republic (PC)
Juego favorito:
Civilization III (PC)



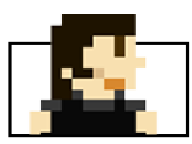
JUANMA
Jugando ahora:
Resident Evil Code Veronica X (GameCube)
Juego favorito:
TMNT (Arcade)



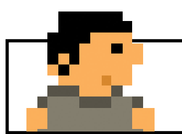
ZED
Jugando ahora:
Hearthstone (PC)
Juego favorito:
Pang (Arcade)



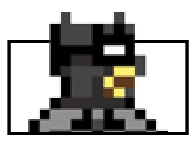
PEDJA
Jugando ahora:
Rare Replay (Xbox One)
Juego favorito:
Spirits (MSX)



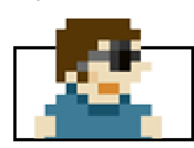
CHEMA
Jugando ahora:
Pokémon Azul (Game Boy)
Juego favorito:
Heroes of Might and Magic 2 (PC)



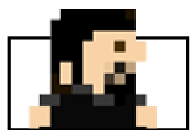
SERGIO
Jugando ahora:
Outlast (Mac)
Juego favorito:
Road Fighter (MSX)



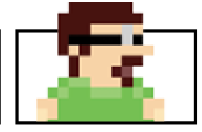
TIEX
Jugando ahora:
Metal Gear Solid V (Xbox One)
Juego favorito:
The Witcher 3 (Xbox One)



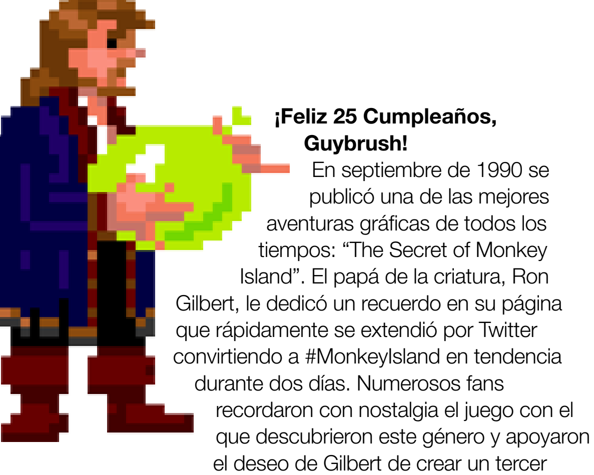
PEPE LUNA
Jugando ahora:
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Xbox One)
Juego favorito:
Final Fantasy VI (SNES)



JAIME
Jugando ahora:
The Maze of Galious (MSX)
Juego favorito:
Castle in the Darkness (PC)

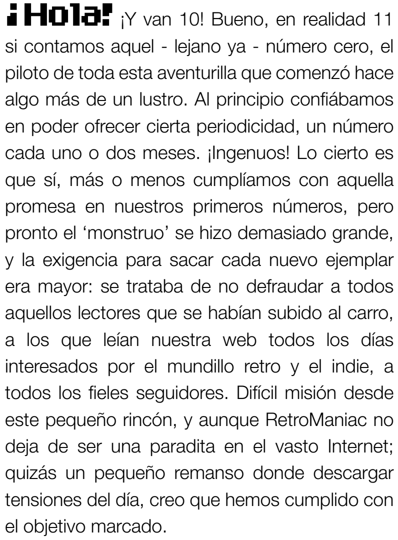


J.M. ASENSIO
Jugando ahora:
Stasis (PC)
Juego favorito:
The Secret of Monkey Island (PC)



¡Feliz 25 Cumpleaños, Guybrush!

En septiembre de 1990 se publicó una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos: "The Secret of Monkey Island". El papá de la criatura, Ron Gilbert, le dedicó un recuerdo en su página que rápidamente se extendió por Twitter convirtiendo a #MonkeyIsland en tendencia durante dos días. Numerosos fans recordaron con nostalgia el juego con el que descubrieron este género y apoyaron el deseo de Gilbert de crear un tercer capítulo que continuara la historia del segundo, ya que para el autor (y muchos jugadores) los Monkey Island posteriores no son "canon". Pero tras la compra de Lucasarts por Disney, los derechos del juego están en manos de quienes, curiosamente, ya nos dieron un sucedáneo de Monkey Island con la saga de "Piratas del Caribe". ¡Así que sigamos soñando, y brindemos con grog!



¡Hola! ¡Y van 10! Bueno, en realidad 11 si contamos aquel - lejano ya - número cero, el piloto de toda esta aventurilla que comenzó hace algo más de un lustro. Al principio confiábamos en poder ofrecer cierta periodicidad, un número cada uno o dos meses. ¡Ingenuos! Lo cierto es que sí, más o menos cumplíamos con aquella promesa en nuestros primeros números, pero pronto el 'monstruo' se hizo demasiado grande, y la exigencia para sacar cada nuevo ejemplar era mayor: se trataba de no defraudar a todos aquellos lectores que se habían subido al carro, a los que leían nuestra web todos los días interesados por el mundillo retro y el indie, a todos los fieles seguidores. Difícil misión desde este pequeño rincón, y aunque RetroManiac no deja de ser una paradita en el vasto Internet; quizás un pequeño remanso donde descargar tensiones del día, creo que hemos cumplido con el objetivo marcado.

Sin quererlo, con cada número publicado hemos ido aumentando los contenidos, la profundidad de los artículos, los dossieres especiales, las secciones... No paran de surgir ideas en la 'Redacción' de la revista que terminan o no cristalizando. ¡La imaginación al poder! Es el privilegio de estar rodeado por un equipo que trabaja con mucho esfuerzo, con el corazón y por amor al arte. En cualquier caso no perdemos de vista la máxima de que 'cantidad no es igual a calidad'. Cometemos errores y siempre hay margen de mejora para el próximo número de RetroManiac. Pero lo que deseamos ahora es que disfrutes de este décimo número, saboréalo durante todo el tiempo que quieras, como si fuera un anuario, o aún mejor, un libro con formato de revista.

Más de 360 páginas dan para mucho, y esperamos que de verdad encuentres un contenido con el que te identifiques. Ya sea con nuestro especial sobre el 30 aniversario del Amiga (en este 2015 son muchos los que cumplen 30 años), con el repaso a la escena de CPC, o con el reportaje sobre los matamarcianos españoles de la edad de oro del soft en nuestro país. Quizás te guste leer las crónicas sobre algunos de los eventos retro de videojuegos más interesantes, disfrutar con las colaboraciones externas en la sección 'Zapping', enterarte de lo mejorcito que tiene que venir en la escena independiente o terminar de diseccionar una saga inmensa como es Dragon Ball. ¿O puede que quieras enterarte antes del par de pequeñas exclusivas que incluye este número? Tranquilo, no hay prisa. RetroManiac 10 ya está aquí. ¡Y ya era hora!

David

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar sugerencias a través de nuestro e-mail: **retromaniac.magazine@gmail.com**

 Busca en Facebook "RetroManiac", y hazte amigo.

 http://twitter.com/RetromaniacMag











Índice de anunciantes:


FloppyDerno
TU CUADERNO PERSONALIZADO DE DISQUETES RECICLADOS
Recupera tus antiguos disquetes convirtiéndolos en cuadernos.
Perfectos para llevar siempre contigo con el diseño que más te guste.
El regalo más original ya sea para tus amigos o clientes.
Dinos como te gustaría que fuera tu FloppyDerno y lo hacemos para ti.
www.FloppyDerno.com


COMPRA/VENTA
VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS
PLAY RETRO
¡MÁS DE 3000
juegos, accesorios y consolas en venta!
PS3 · XBOX360 · WII · DS · PSP · PS2 · XBOX
DREAMCAST · GBA · GAMECUBE · SATURN
PC · N64 · GAMEBOY · PSX · SNES
MEGADRIVE · NES · MASTERSYSTEM
GAMEGEAR · COMMODORE · AMSTRAD
SPECTRUM · MSX · COLECO · GAME&WATCH ·
ATARI
Tienda online:
www.playretro.es
RUBÉN MARTÍN - TELF.: 628 710 248
e-mail: playretro@hotmail.com
VIDEOJUEGOS PLAY RETRO
play_retro
VIDEOJUEGOS PLAY RETRO
• Realizamos envíos a todo el mundo.
• Entregas en mano en
San Adrián de Besós (Barcelona).

What is a man?
A miserable little pile
of secrets

CONTENIDOS

número 10 | Septiembre 2015





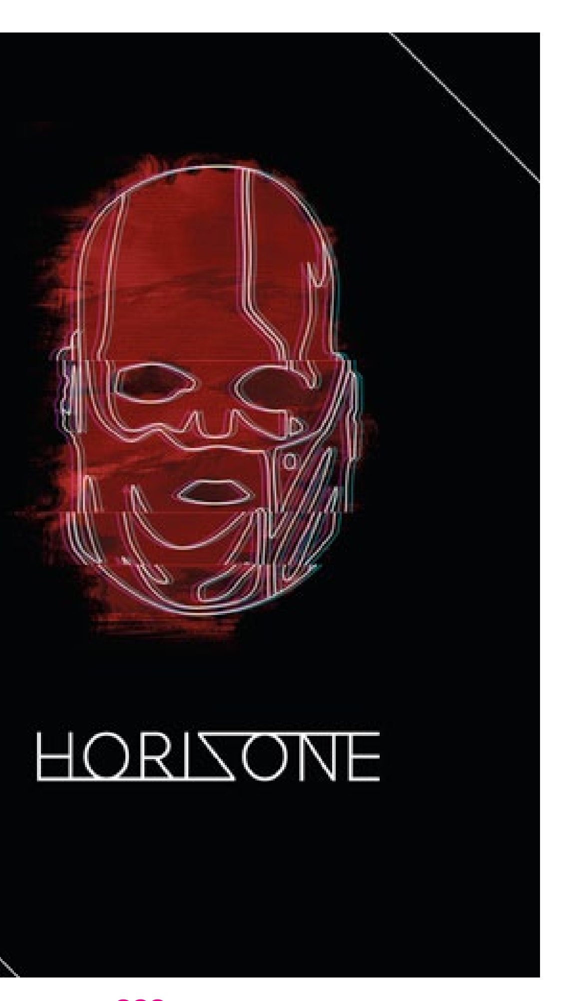








200 Escena CPC
Descubre a los irreductibles guerreros de la galaxia Amstrad.



300 Horizone
Mostramos en exclusiva este nuevo juego cyberpunk.

PRESS START

RETROMANIACOS

ZAPPING

REPORTAJES

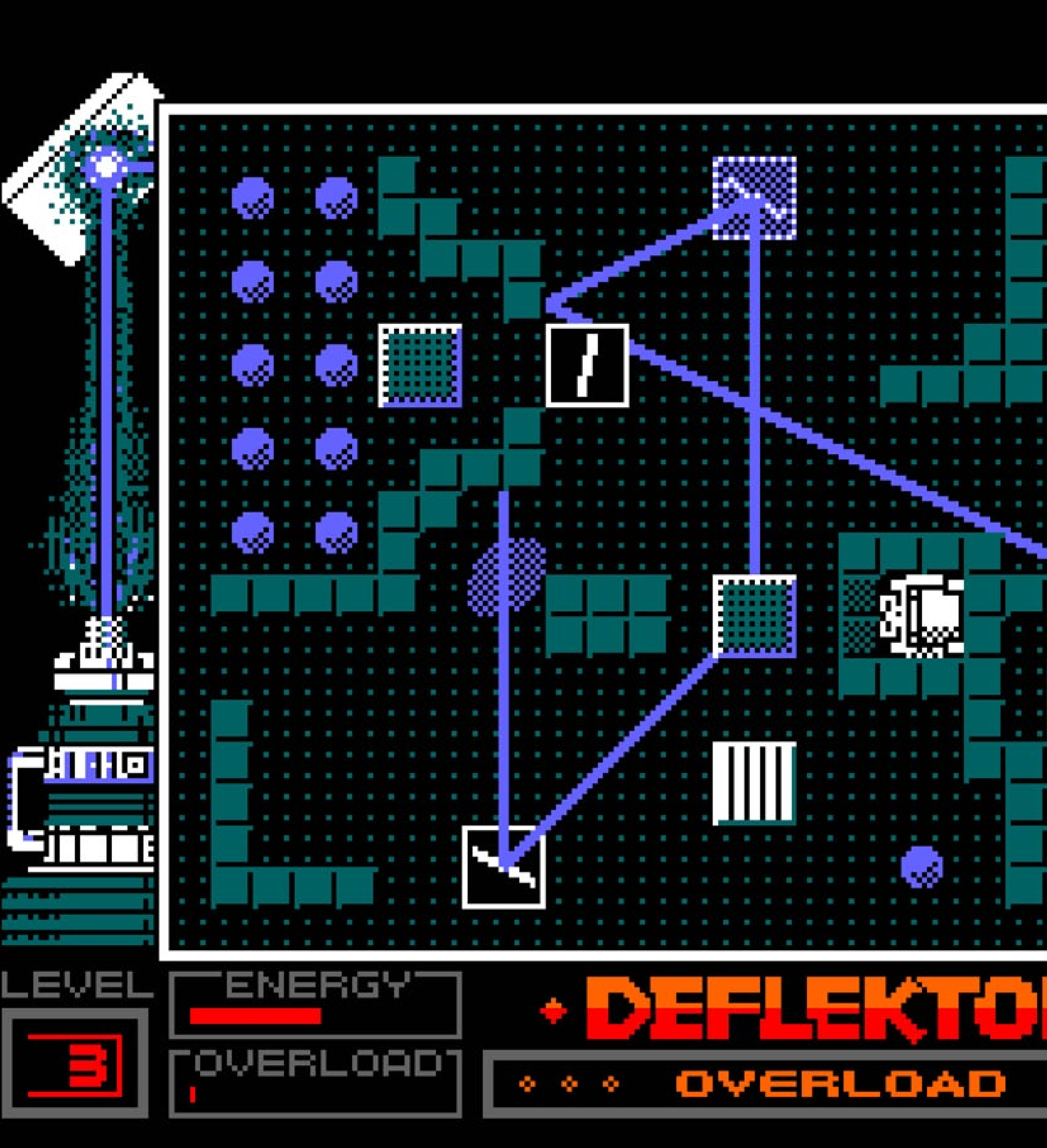
PLAYING

ZONA INDIE

LOADING



Turrican, todo un mito
No te pierdas la celebración de los 30 años de Amiga que te hemos preparado.

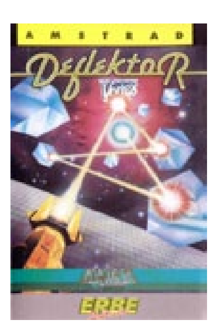

LEVEL
3
ENERGY
OVERLOAD
DEFLEKTO
OVERLOAD





Los juegos de puzzle siempre me aburrieron por la poca dinámica que tenían, por mucha cuenta atrás que le incluyeran. Los gremlins de Deflektor me hicieron cambiar de idea. Puñeteros bichos...

Deflektor



SISTEMA: Amstrad CPC
AÑO: 1987
GÉNERO: Puzle
PROGRAMACIÓN: Vortex Software
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

Durante aquellos maravillosos años de EGB, mi gran ilusión de cada tarde al volver de la escuela era encender mi flamante Amstrad CPC 464. Desde el principio de mis escarceos informáticos, los juegos arcade fueron mis favoritos, huyendo de cualquier cosa que oliera a pensar. Pensar ya lo hacía en la escuela; la máquina mágica era precisamente para no pensar, para simplemente disfrutar con un poco de acción en mundos maravillosos. Sin embargo, había un juego de puzles que me atrapó desde aquella primera vez que lo probé, a regañadientes, en casa de un familiar.

A pesar de mi aversión a darle a la neurona, Deflektor tenía una magia especial que me atrapó por completo al par de minutos de probarlo. No sabría decir si fue el poder jugar con láseres, la necesidad de ser rápido de movimientos o la hipnótica melodía de inicio de Ben Daglish; sólo recuerdo ir directo de casa del familiar en cuestión al quiosco a buscar el dichoso juego que me puso a prueba.

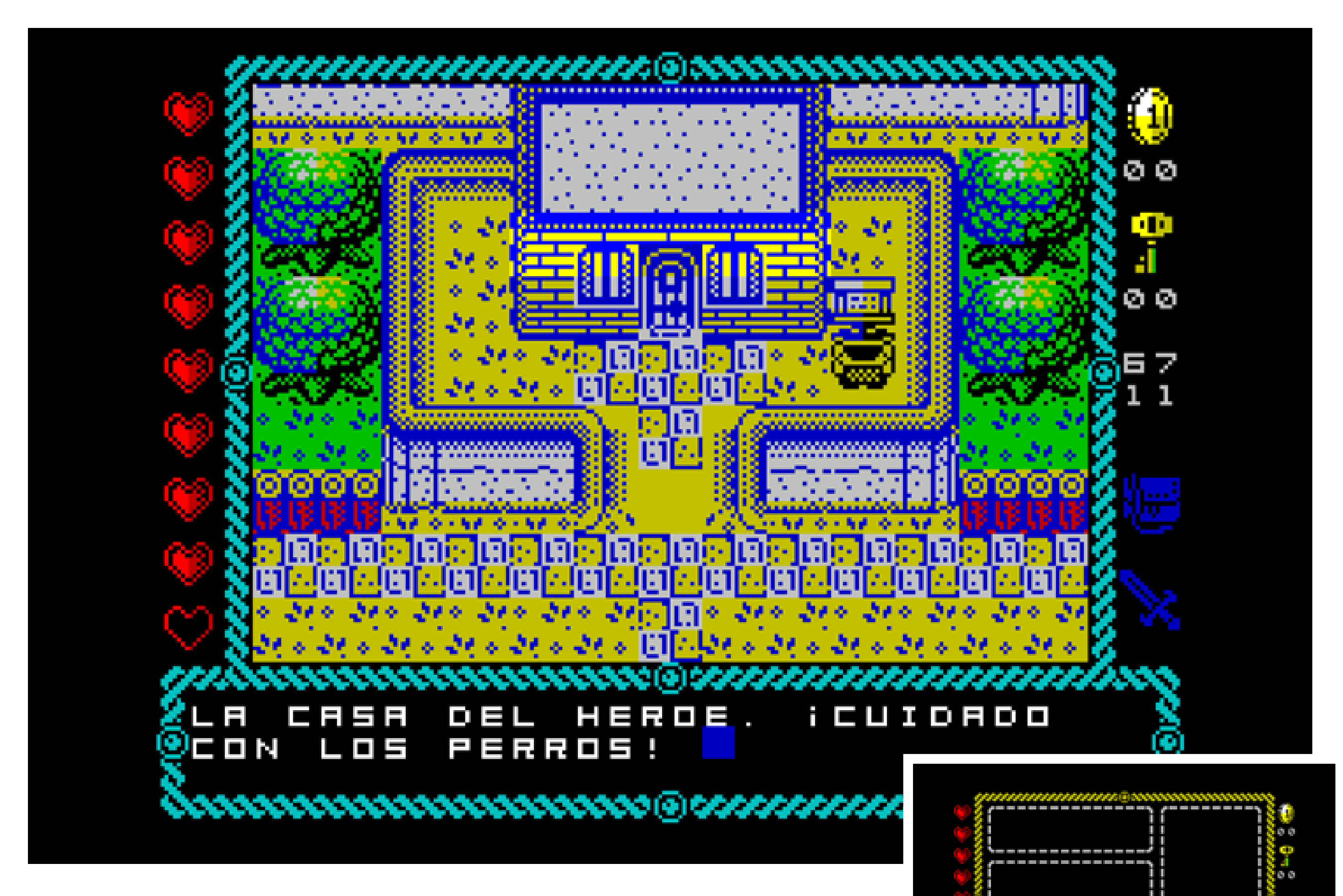
La mecánica de Deflektor es de lo más sencillo: tenemos que utilizar unos espejos para reflejar un láser y dirigirlo contra unas bolas que tenemos que destruir para avanzar al siguiente nivel. Por supuesto, la tarea no será sencilla ya que, a las dificultades propia de cada nivel, con sus trampas y sus obstáculos, se suman unos gremlins que nos harán la tarea aún más complicada.

Y aquí sigo, a día de hoy, aún empeñado en destruir bolas, esquivando minas mientras evito que se sobrecargue el láser a la vez que una manada de simpáticos cabroncetes me mueven los espejos para evitar que complete los sesenta niveles de los que consta este magnífico juego de puzles.

Curiosamente, Deflektor acabó actuando de puente y, si bien nunca llegué a cogerle el gusto del todo al género de los juegos de puzzles, sí que sirvió para que aprendiera que usar la cabeza con el ordenador no era malo, abriéndome un mundo nuevo de posibilidades, como la programación en BASIC o las aventuras conversacionales. Pero eso ya es otra historia...

¡Exclusiva! Nueva aventura en ciernes para ZX Spectrum

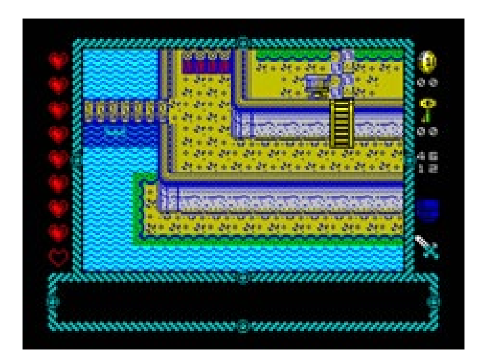
Os mostramos las primeras capturas e información de un nuevo juego en preparación inspirado en las aventuras roleras niponas para consola



Siguen apareciendo proyectos interesantes desarrollados para el ZX Spectrum, y es que estas pantallas que nos han hecho llegar a la redacción de RetroManiac no iban a ser menos. Aún sin título y desarrollado según sus autores con la conocida Churrera de The Mojon Twins, parece que nos esperan aventuras de las buenas en unos meses.

Solo hace falta echarle un ojo a estos pantallazos para adivinar el tipo de juego en que esperamos que se convierta este interesante proyecto: una aventura rolera con puzles e interacción con otros personajes muy inspirado en los habituales cartuchos consoleros de origen japonés, como la saga Zelda de Nintendo y compañía. Según sus creadores, la intención es producir un juego divertido, sin muchas complicaciones y diferente a lo que estamos acostumbrados en el ordenador de Sinclair. Tanto los gráficos de los escenarios como los sprites de los personajes están siendo diseñados con los juegos de 8 y 16 bits como referentes, sin embargo los autores nos dejan caer que tratarán de otorgarle al juego su propia personalidad, y crear una historia original que no tenga nada que ver con todo lo anterior.

La programación se está llevando a cabo con La Churrera como base, en concreto se trata de su evolución: MK2, a la que el programador ha añadido un puñado de nuevas funcionalidades. Precipicios, conversaciones interactivas, puzzles de bloques,



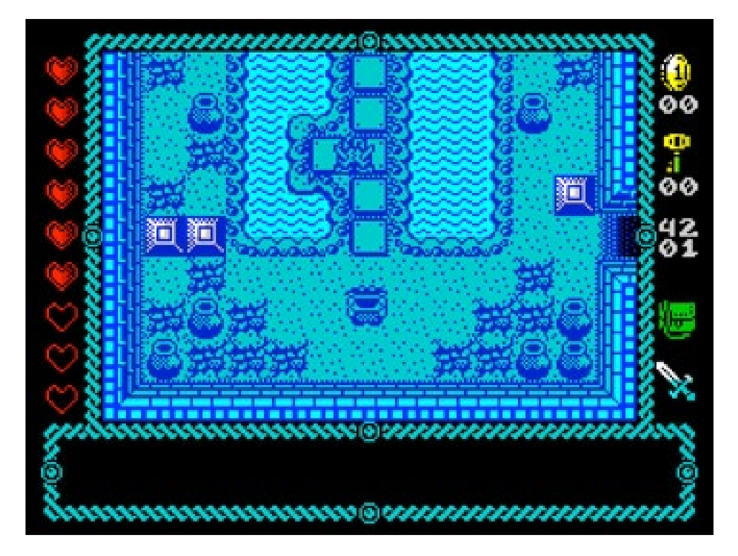


pantalla de inventario y una gran variedad de enemigos (¿quizás incluya algún tipo de 'boss final?) son algunas de las características que podremos encontrar en el juego terminado. El desarrollo tendrá lugar en un gran mapeado exterior, pero en un momento dado habrá que resolver una mazmorra repleta de puzles, trampas y otros enemigos muy al estilo Zelda, lo que obligará a 'correrlo' en un 128k como mínimo.

Aún queda mucho trabajo por delante, y en estos momentos los creadores andan cambiando tiles gráficos e implementando más zonas de juego, programando la lógica, etc. ¡Estaremos atentos!



Arte original. Las capturas que acompañan este texto pertenecen a una versión aún muy primigenia, y aunque aún no cuenta con un nombre, el juego cuenta ya con bocetos e ilustraciones inspiradas en su universo.







RETRO MADRID DAYS

Reportaje fotográfico: Nuria M. Alonso (@PhotoNury)

El retro madrileño respira en Torrejón

Este año cambiamos de emplazamiento retro madrileño hasta Torrejón de Ardoz, en el Centro Comercial El Círculo, y nos encontramos con una feria más pequeña, en comparación a RetroMadrid, pero grande de espíritu y ambición.



Durante el pasado fin de semana del 6 al 7 de junio, tuvo lugar la primera edición de RetroMadrid Days, un evento retro que sirvió para saciar las 'ansias' de los amantes de los videojuegos y sistemas clásicos, tras haberse cancelado la edición anual de RetroMadrid 2015. Un pequeño aperitivo retro para todo aquel que se quiso acercar a Torrejón de Ardoz, al centro comercial "El Círculo" a pocos kilómetros de la capital, donde tuvo lugar este "spin-off" de la feria RetroMadrid que ya todos conocemos.

Organizado por Emere, la Asociación de Usuarios de Informática Clásica (AUIC) y el propio centro comercial 'El Círculo', la novedad más significativa de dicho evento ha radicado precisamente en que se ha celebrado en el interior de un centro comercial, abandonando la nave 16 del Matadero, donde se estaba celebrando últimamente RetroMadrid, y experimentando de este modo con un nuevo espacio repartido en varias plantas de un luminoso edificio. Aunque pasadas las horas se decidió completar las dos primeras plantas, dejando la última planta para las charlas que había organizadas, en un pequeño café del centro comercial, habilitado para ello. La mezcla de visitantes y compradores al centro comercial, junto aquellos que se acercaron para disfrutar de las mieles de todo el 'tinglado' organizado, resultó tremendamente curiosa, pero ni mucho menos empañó una experiencia que esperamos se repita anualmente, como bien parece que es su intención, al menos de momento.

Eduardo y Juan Carlos, las cabezas visibles de RetroMadrid Days, junto al resto del equipo, hicieron un grandísimo trabajo, con pequeños problemas que un evento de este tipo siempre tiene, cuyo resultado fue un programa apretadísimo con multitud de charlas, presentaciones, talleres, exposiciones, y tiendas en las que comprar juegos, siendo quizás lo más destacado la presencia por un lado de Chris Smith y uno de los últimos prototipos del ZX Vega, un Spectrum 'consolizado' que no deja indiferente a nadie, para bien o para mal, la de Paco Suárez, que presentó 'Xitai Editor', una interesantísima herramienta para la creación de videojuegos y la charla de 1985 Alternativo, que aunque no estaba incluida en el programa, mostraron cómo va el desarrollo de Antarex, un Shoot´em Up que está en desarrollo para Megadrive, el cual pudimos probar su demo jugable que tenían allí presente y que nos dejó con ganas de más.

No faltaron la siempre aplaudida iniciativa de Pablo Avilés, 'Videojuegos por Alimentos', Andrés Samudio que presentó su nueva campaña en Verkami de su libro 'La Diosa de Cozumel', y por supuesto Azpiri, que no se pierde una y estuvo presente para firmar como siempre muy agradable y que nos firmó el poster de la portada de RetroManiac 9, dibujada por él mismo en exclusiva para la revista.

RetroMadrid Days nos hizo olvidarnos por un momento de que este año no íbamos a tener una feria retro en la capital, como se viene repitiendo desde hace ya tantos años, algo que sin duda supimos apreciar y que esperamos poder volver a repetir en años venideros.



01: Tiex dándolo todo al juego Antarex de Megadrive (1985 Alternativo). 02: Andrés Samudio presentando "La Diosa de Conzumel." 03: Juegos de 1985 Alternativo que llevaron a la feria, incluido Another World de GBA. 04: El stand de Emere (derecha) a vista de pájaro. 05: También hubo tiempo para divertirse: jugando en una máquina de Factory Arcade.

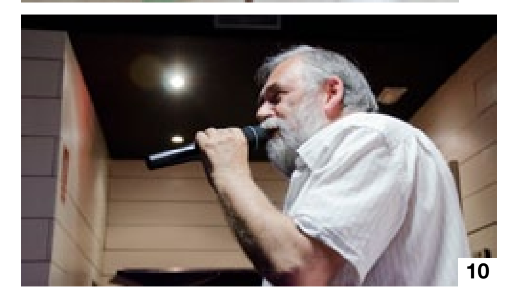
07

06: Cartel anuncio del evento con la firma inconfundible de Alfonso Azpiri. **07:** El incansable Azpiri firmando todo lo que le ponían por delante, ¡incluso un póster de RetroManiac! **08:** El stand de 'Videojuegos x Alimentos'. **09:** Exposición de Renata Studio. **10:** Paco Suárez presentando su 'Xitai Editor'. **11:** Items varios que estaban a la venta durante la feria.

08



09



10

11

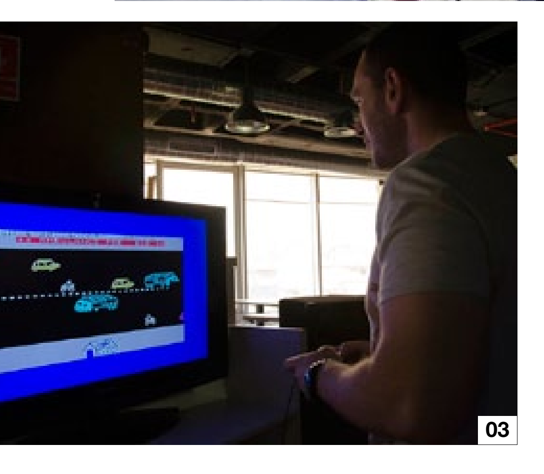



01



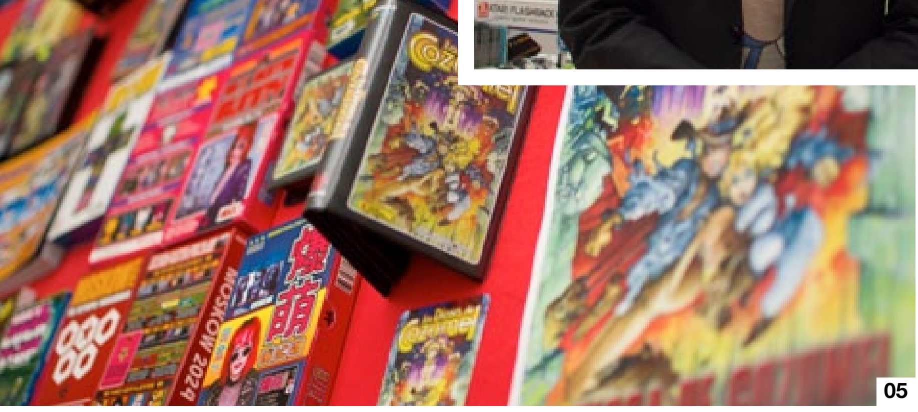
02

01: El interior del ZX Vega en manos de Chris Smith. **02:** Uno de los prototipos de ZX Vega, que vimos en la feria. **03:** Nuestro colega Javi 'Vampirro' de RetroManiac emocionado con el susodicho Vega. **04:** Juan Carlos 'Adonías' (Izquierda) y Eduardo (Derecha), organizadores de la feria. **05:** Poster y juego de 'La Diosa de Cozumel', el nuevo proyecto de libro de Andrés Samudio. **06:** Lázaro 'Doc' Fernández (izquierda) y Marcos 'The Elf' García, presentando la revista 'New Súper Juegos'.

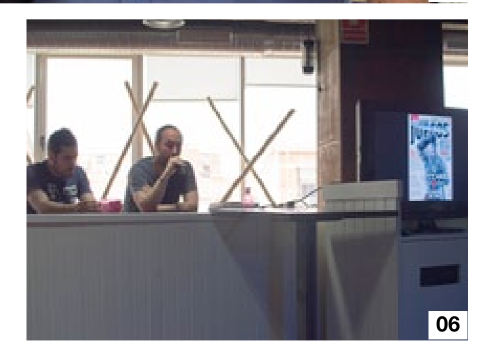

03



04



05


06

“Vamos a hacer lo imposible para que el ZX Vega llegue lo más lejos posible”

Hablamos con Juan Carlos (Adonías), miembro de la organización de RetroMadrid Days, para que nos cuente algo más acerca de este nuevo encuentro para amantes de los videojuegos



La nueva Súper Juegos. Juan Carlos posa junto a Lázaro Fernández y Marcos García al finalizar la charla de presentación de la nueva cabecera de Super Juegos que tuvo lugar en la pasada RetroMadrid Days.

¿Cómo surgió la idea de organizar un evento como RetroMadrid Days este año? ¿Fue a raíz de que se anunciara la cancelación de la RetroMadrid ‘tradicional’?

Juan Carlos: Que no se celebrase RetroMadrid este año ha sido determinante para que RetroMadrid Days tuviera lugar, eso está claro; como comentamos por aquí, los responsables de Tienda Emere (el gran Eduardo Sopena y yo mismo) por una parte y varios miembros de la AUIC (los fantásticos Alejandro Valdezate y Guillermo Andradas) estábamos buscando la manera de poder conseguir que hubiera festival de la informática clásica y del videojuego antiguo en 2015... ¡Teníamos un “mono” de feria enorme, y éramos conscientes de que a muchos aficionados les pasaba lo mismo! Con lo que por ellos y por nosotros, había que conseguir por todos los medios que hubiera algo, lo que fuera, este año; si no un RetroMadrid, un “llamémoslo x” que viniera a ser lo mismo que un RetroMadrid... Sobre todo, aprovechando nuestros contactos y experiencia; ¿Quiénes mejor que nosotros para organizar un festival de estas características?

¿De donde parte la iniciativa? ¿En qué diríais que se diferencia de la RetroMadrid que hemos conocido en los últimos años?

Juan Carlos: Tras varios intentos infructuosos de conseguir un local que pudiera albergar nuestro festival este año, conseguimos hablar con José Juan Llano y Luis Echániz, responsables de El Círculo y al mismo tiempo unas personas maravillosas que nos dieron mil facilidades para poder montar la feria que queríamos organizar, en su Centro Comercial. Esta es la gran diferencia de RetroMadrid Days con respecto a RetroMadrid y, esperamos, principal virtud de la primera mencionada. Acostumbrados como estamos a desplegar nuestro evento en una nave cerrada enterita para nosotros, repartir la zona de puntos de venta, recreativas, exposición pura y dura, etc, a lo largo y ancho de un Centro Comercial con varias plantas es un indudable cambio de mentalidad y físico que esperamos funcione. Las diferencias y virtudes que la misma aportará en principio, con respecto al camino que estaba adoptando la RetroMadrid de los últimos años, serán obvias y disfrutables desde el minuto uno; por lo pronto, que no sea necesario cobrar por entrar a gozar RetroMadrid Days nos llena a los organizadores de orgullo y alegría... Como bien sabrás, que tuviéramos que hacer pagar a los visitantes por acceder a RetroMadrid nunca fue una decisión de la AUIC sino una imposición de quienes nos cedían el espacio en Matadero (por mucho que siempre se alzaran voces asegurando que, cobrando la entrada al visitante, “nos estábamos lucrando al montar RetroMadrid”; me interesa, una vez más, recalcar este punto. La organización de RetroMadrid siempre ha tenido como objetivo llevar a término un festival en el cual tanto visitantes como organizadores disfrutemos, pero sin perder dinero, sencillamente).

En poco tiempo conseguísteis que muchos asociaciones, tiendas y ponentes de renombre acudieran a la cita. ¿El interés por lo viejuno no decae?

Juan Carlos: Eso nunca. De vez en cuanto utilizo esta frase para referirme a “lo viejuno”, pero es que es así: es un pasado muy presente, no es cuestión de que vivamos el presente con un ojo puesto en el pasado, como si fueran cosas diferentes; para mí, y creo que a mucha gente le pasa lo mismo, “lo viejuno” nunca ha sido tal, nunca ha sido vetusto, nunca ha pasado de moda, ha sido nuestra realidad y nuestro presente cada día.

¿Cómo fueron las conversaciones para traer a Chris Smith y que presentara el ZX Vega? No deja de ser un ‘cacharro’ con cierta polémica desde su concepción.

Juan Carlos: A través de David Levy, que es quien hace las labores comerciales del proyecto. De momento te cuento que, al igual con tantas otras cosas, los miembros de la organización de RetroMadrid Days con ayuda de unos cuantos buenos amigos, vamos a hacer lo (aparentemente) imposible para que el proyecto ZX Spectrum Vega llegue cuanto más lejos posible, de la mejor forma posible.

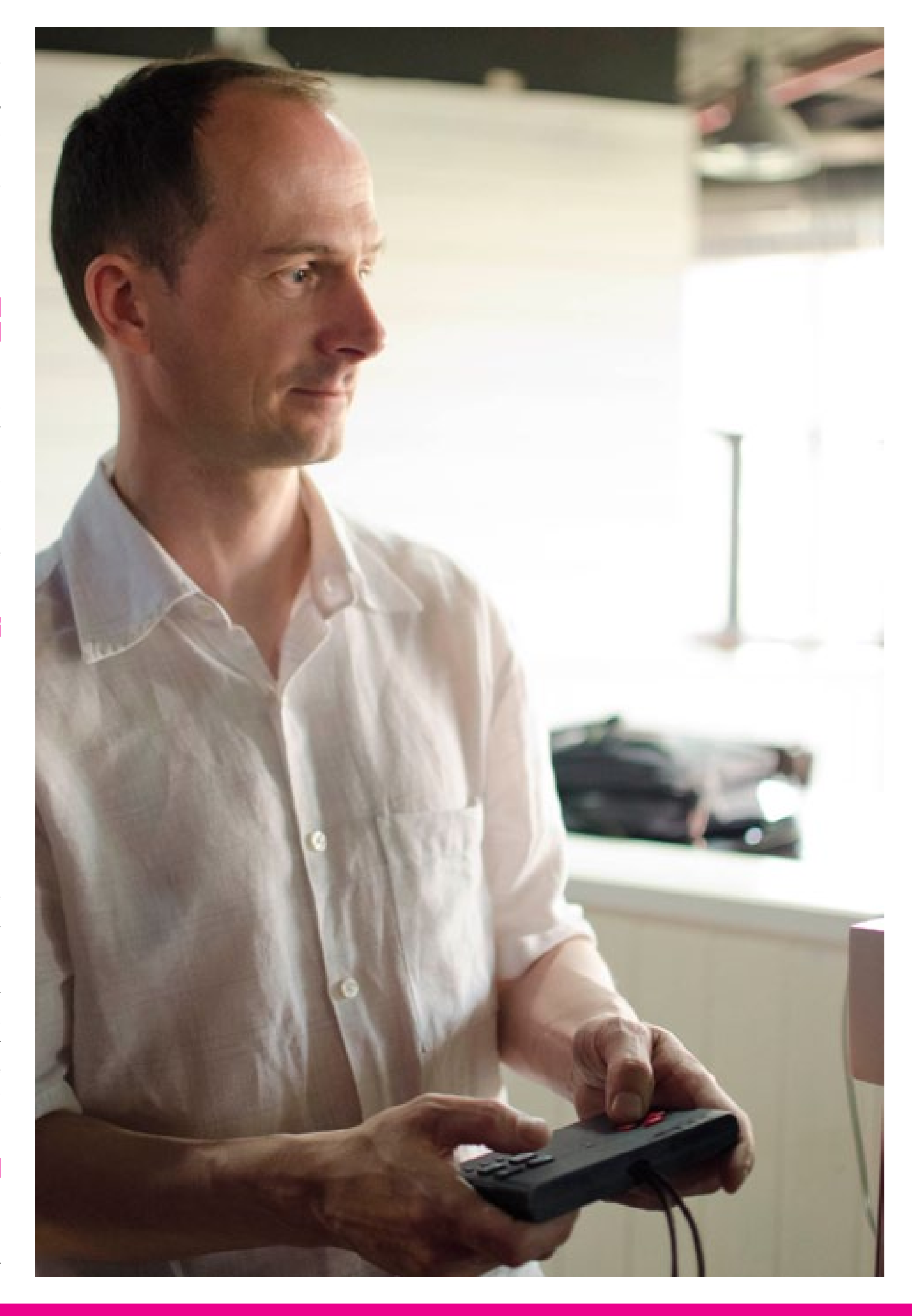
¿RetroMadrid Days se convertirá en una cita anual o el año que viene volverá RetroMadrid? ¿Cómo está el panorama después de los problemas de organización del año pasado?

Juan Carlos: La idea es que vuelva RetroMadrid al año que viene, pero aún estamos hablando sobre el dónde y el cómo debería volver. Ganas e intención de RetroMadrid 2016 hay, pero también hay mucho que hablar y decidir al respecto. De momento este evento nos hace a Emere y a la AUIC tremendamente felices.

"España inventó el Spectrum de 128k, así que está bien. Algo nos disteis."

Chris Smith nos habla sobre el ZX Vega en su presentación en RetroMadrid Days

ZX Spectrum Vega es el típico producto que no deja a nadie indiferente. Odiado por los puristas y amado por otros aficionados al retro, lo cierto es que el ZX Spectrum Vega permite recuperar la esencia lúdica del ZX Spectrum, adaptado y preparado para los televisores modernos. Durante la pasada RetroMadrid Days tuvimos la oportunidad de hablar con Chris Smith y a continuación podéis encontrar lo que tuvo a bien contarnos sobre la máquina.



Gracias por dedicarnos un poco de tu tiempo Chris. ¿Porqué habéis decidido apostar por el diseño actual del ZX Spectrum Vega?

Chris Smith: Pues hicimos un montón de diferentes diseños con impresoras 3D, se lo dimos a gente y empezaron con cosas como "es plástico". Tendían también a hacer ruido de traqueteo. Así que probamos con goma y se sentía mucho mejor y más caro. Además la gente pensó "¡Oh, es exactamente como el Spectrum!". Así que por eso nos decidimos por este diseño.

¿Qué convierte al ZX Spectrum Vega en una mejor opción que un emulador?

Chris Smith: El ZX Spectrum Vega está diseñado en un formato al que la gente está acostumbrada hoy en día.

¿Es fácil de poner en marcha?

Chris Smith: Tan sencillo como conectarlo a tu televisión. Se alimenta a través de USB, un USB normal de 5 voltios. Hay un montón de televisores que hoy en día traen estos puertos USB, así que basta con conectarlo allí y ya estás listo. Si tu televisor no tiene puerto USB o no entrega suficiente corriente, puedes conectarlo por un lado a tu televisor y por otro a tu cargador del teléfono móvil. Se lo puedes dar a un adolescente y ellos sabrán como usarlo. Por el contrario, si le das un emulador a un adolescente ejecutará el programa pero luego dirá "¿y ahora qué hago?".

Se puede decir que es una experiencia mucho más directa...

Chris Smith: Sí, es un formato moderno. Deliberadamente no hemos incluido joysticks a pesar





«TODO EL MUNDO TENÍA UNO, POR ESO HICIMOS ESO. Y NO TIENE TECLADO PORQUE QUEREMOS JUGAR. ESTAMOS PENSANDO EN DISEÑAR UN TECLADO COMO EXPANSIÓN, PERO SI QUIERES UN TECLADO CONECTADO A TU TELEVISOR TAN PEQUEÑO COMO UN SPECTRUM, ENTONCES COMPRA UN SPECTRUM»

de que sabemos que hay un montón de juegos que puedes jugar con joystick, pero estos no son tan buenos. Si juegas a un juego como Manic Miner, donde tienes que ser muy, muy preciso, un joystick no es tan bueno. Un gamepad es mucho mejor.

Yo tuve un joystick pero nunca lo usaba. No me gustaba...

Chris Smith: Todo el mundo tenía uno, por eso hicimos eso. Y no tiene teclado porque queremos jugar. Estamos pensando en diseñar un teclado como expansión, pero si quieres un teclado conectado a tu televisor tan pequeño como un Spectrum, entonces compra un Spectrum. Vete a eBay y gástate 15 euros. Ya tenemos esos. Esto es otra cosa. Pero podríamos tener en el futuro una expansión de tipo PS/2 o similar en el futuro.

¿Dirías que hay muchas mujeres fans del Spectrum?

Chris Smith: ¡Ni idea!

Siendo una superestrella del mundo Spectrum ¿tienes más éxito ahora con las mujeres?

Chris Smith: *risas*

Lo siento, siempre hago la misma pregunta.

Chris Smith: No. ¡Sí! Todo esto las aburre sobremanera. Así que si no quiero escucharlas más, simplemente hablo sobre el Spectrum.

¿Puedes darnos alguna exclusiva? ¿Contarnos algún dato inédito?

Chris Smith: Bueno, estar aquí ya es una exclusiva. El ZX Spectrum Vega nunca había sido mostrado en marcha antes. Nadie lo ha usado nunca... Bueno, tenemos testers, testers profesionales, y algún que otro usuario final. Pero es un circulo pequeño de gente de confianza, porque no queremos que se escape ninguna información ahora que estamos tan cerca de lanzarlo al mercado.

¿Estás preocupado sobre la exclusividad de vuestro producto? ¿Qué pasaría si un ZX Spectrum Vega se cae dentro de mi bolsillo?

Chris Smith: No pasaría nada. Todo está encriptado, así que no podrías copiarlo.

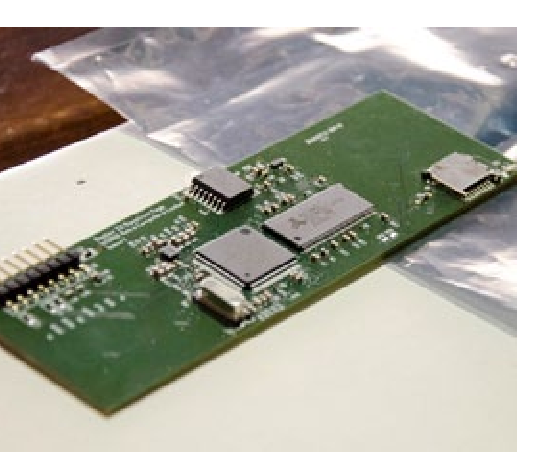
Antes has dicho que la gente podrá crear su propio mapeado de teclas para juegos específicos. ¿Podremos compartir dichos mapeados con otra gente para que puedan usarlo?

Chris Smith: Podrás, en nuestra página web. Supón que creas tu propio mapeado de teclas para un juego. Podrás ponerlo en Google o Facebook o similar, y tendrá tu nombre diciendo que tú has creado ese mapeado. Así que otra persona puede ir a nuestra página web y mirar a los mapeados. Y entonces está el mapeado estándar y también está tu mapeado. Esa persona podría decir "oh, me gusta más este mapeado". Así que esa persona se lo descarga y estará jugando con tu mapeado. Esa es la idea. Es tener una comunidad, porque ya que empleas tu tiempo en crear un mapeado de teclas personalizado, seguro que vas a querer compartirlo.

Ok. Entonces ¿la idea es hacer disponibles los 14.000 juegos de Spectrum?

Chris Smith: Sí, hay unos 14 o 15.000 juegos.

Bueno, en realidad me refería a estos mapeados de teclas...



Chris Smith: Verás, puedes ir a World of Spectrum, bajar un juego que te gusta, pero no tiene mapeada las teclas. Entonces puedes crear tu propio mapeado, ir a nuestra web y subirlo. Si yo vengo después, puedo ir a nuestra web y obtener el mapeado. Pondremos directamente los mapeados de teclas en nuestra web para aquellos juegos cuyos creadores nos han dado licencia de uso. Para otros juegos tendrás que buscarlos en otro sitio, pero nosotros te daremos la posibilidad de crear tus propios mapeados de teclas.

«BUENO, ESPAÑA INVENTÓ EL SPECTRUM DE 128K, ASÍ QUE ESTÁ BIEN. ALGO NOS DISTEIS»

Se dice que los ingleses pensáis que no sabemos como hacer buenos juegos en España...

Chris Smith: Sí que sabíais *risas* como "La Pulga". Hay muchos, muchos juegos buenos hechos en España.

Tampoco tantos. Los juegos hechos por Dinamic, Opera, Topo, Zigurat... Pero no mucho más.

Chris Smith: Yo me acuerdo de Sir Fred, que era de Made in Spain, y de La Pulga.

¿Qué me dices de La Abadía del Crimen? Es un juego español basado en el libro de Umberto Eco, "El Nombre de la Rosa". Un muy buen juego de aventura.

Chris Smith: No lo conozco.

Inglaterra tenía compañías como Ocean o Ultimate, auténticos líderes del mercado. En comparación, España tenía una industria muy pequeña.



Arriba. Chris posa con Tiex y Vampirro junto a la ilustración de Azpiri exclusiva para RetroManiac. ***Debajo*** Chris muestra el ZX VEGA en un momento de su charla.



Chris Smith: Bueno, España inventó el Spectrum de 128k, así que está bien. Algo nos disteis.

Gracias por tu tiempo Chris.

Chris Smith: Ha sido un placer.

Textos: Tiex de Diario de un Jugón y Vampirro.
Fotos: Nuria M. Alonso.

Agradecimientos a Juan Carlos Adonías y la organización de RetroMadrid Days por permitirnos hablar con Chris Smith tras su charla.



Arcade Con, una experiencia inolvidable en el mejor salón recreativo de España

Entre el 29 y el 31 de mayo Arcade Vintage celebró en Petrer el primer encuentro con aficionados a los arcades y las recreativas de todo el país. Os contamos lo que vivimos...

Los años 70 vieron nacer la industria del videojuego, y podríamos decir que el parto se hizo máquina recreativa. Aunque durante esta misma década nacían también las primeras videoconsolas, con la Atari VCS 2600 a la cabeza, era en el mercado de los arcade donde estaba puesto el foco y donde de verdad se innovaba.

Fue en los 70 donde se empezaron a desarrollar también lugares dedicados exclusivamente a albergar las grandes, pesadas y caras máquinas de videojuegos, los salones arcade o "recres". Durante los 70, los 80 e incluso primeros 90, estos salones eran "lo más" en videojuegos, el canon en el que inspirarse y al que toda máquina doméstica quería parecerse.

Pero en la segunda mitad de los 90, con el auge de las consolas de 32 bits con la PSX de Sony a la cabeza, comenzó el rápido declive que acabó definitivamente con la desaparición de los recreativos en Occidente, perdiéndose su recuerdo como lágrimas en la lluvia…

Sin embargo, para las generaciones que vivieron aquellos años los arcades eran algo más que simples lugares de ocio, eran toda una forma de vida que orbitaba en torno a los recreativos y a sus juegos, y por ello están surgiendo iniciativas para devolver a la vida lo mejor de aquellos tiempos.

Dispuestos a tomar el pulso a una de estas iniciativas, desde RetroManiac viajamos a Petrer, provincia de Alicante, para acudir a la primera Arcade Con, un evento organizado por la asociación Arcade Vintage donde treinta amantes de los videojuegos en general y los arcades en particular, pudimos congregarnos durante todo un fin de semana para intercambiar conocimientos, impresiones y anécdotas, amén de poder probar tanto viejas glorias videojueguiles como máquinas de nuevo cuño.

Aunque como asociación Arcade Vintage es bastante reciente -su creación oficial data del 2014- posee una impresionante colección de máquinas -muchas de ellas con su mueble original, como ese Out Run desde el que Gryzor87 dio buenas muestras de cómo pasárselo con cinco duros…- así como la adaptación a arcade de títulos recientes que recogen la esencia de este tipo de juegos como el Maldita Castilla de Locomalito, el Donkey Me de Bruneras o el Vortex Attack de KaleidoGames -cuyo fundador, Jaime



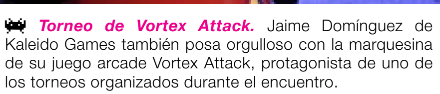


Todo un reconocimiento. Locomalito y Gryzor87 muestran orgullosos la marquesina de Maldita Castilla que les fue entregada durante la Arcade Con, ¡todo un reconocimiento a su labor creadora sin duda!








Torneo de Vortex Attack. Jaime Domínguez de Kaleido Games también posa orgulloso con la marquesina de su juego arcade Vortex Attack, protagonista de uno de los torneos organizados durante el encuentro.





Domínguez, también estuvo presente en la Arcade Con-.

Entrar de hecho en el salón que pone a disposición de los socios Arcade Vintage -y del público en general dos o tres veces al mes- es como entrar en una especie de cápsula del tiempo en la que poder viajar durante algunas horas a los viejos buenos tiempos de los 80.

Sin embargo, los tiempos han cambiado, y ellos lo saben. El mundo del videojuego ha evolucionado hacia una forma de jugar pausada, lenta y benevolente con el jugador donde el juego ya no le reta sino que le acompaña de la mano por una historia creciente en profundidad pero cada vez menos desafiante.

¿Qué fue de las partidas rápidas, cortas y frenéticas? ¿Dónde quedaron los virtuosos del joystick? ¿Ya no queda nadie capaz de apreciar las virtudes de un buen matamarcianos?

En absoluto, y es en eventos como la Arcade Con donde se demuestra que, para los que amamos los



videojuegos, son realmente necesarios. Es ahí donde se ve que lo que dejó obsoleto la PSX, lo que murió en los 90 con los salones arcade, fue el modelo de negocio que había acompañado desde siempre a los recreativos, no la esencia de los juegos que en ellos había. Si alguien tiene alguna duda de esto sólo tiene que echarle un vistazo a los mayores éxitos de los móviles y verá que se parecen mucho más a los clásicos arcade que a los nuevos triple-A. Y no sólo es algo que se ve en los móviles, también muchos estudios indies lo han comprendido, aunque sigamos teniendo la mayoría de los focos centrados en las virguerías técnicas de todos los refritos triple-A con los que nos inunda la industria cada año.

Pero reflexiones aparte, ¿qué fue lo que tenía preparado para nosotros Arcade Vintage con su primera Arcade Con?. Salvo el torneo de videojuegos -donde quedé el penúltimo, creo. El "creo" es porque preferí no confirmarlo…- todas las actividades se desarrollaron en La Finca Ferrusa en Petrer, un albergue propiedad del ayuntamiento del que pudimos disponer durante todo el fin de semana. El viernes, puesto que había gente que no podía venir ese primer día, apenas contenía unas pinceladas de lo que nos esperaría el sábado, el día fuerte. Todo se resumió en una toma de contacto entre los asistentes para conocernos, una cena un poco improvisada y el visionado de un vídeo



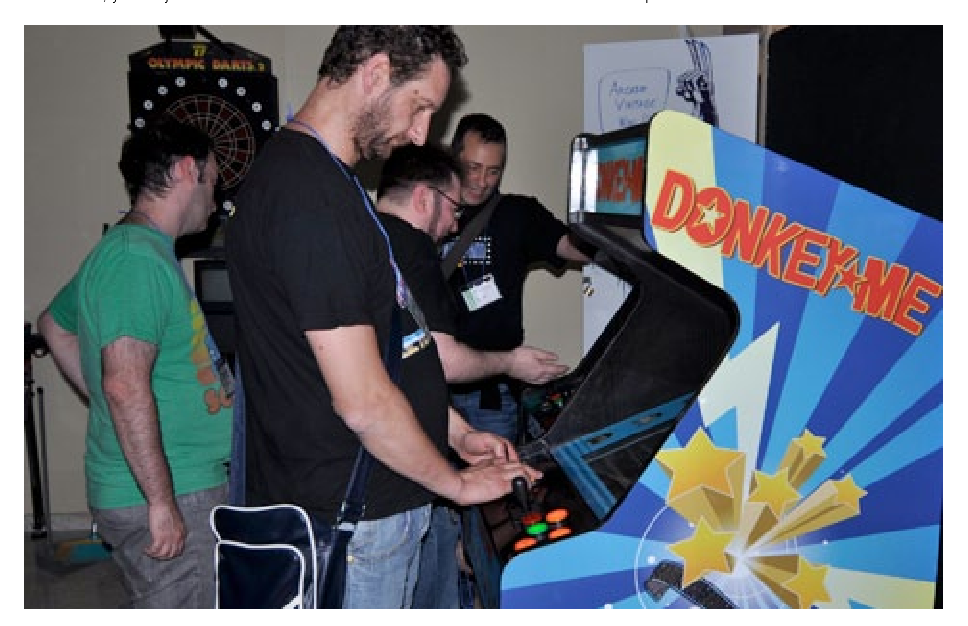
presentación de la asociación Arcade Vintage. Y para terminar el día, por petición popular, pudimos ver la película Kung Fury que había salido justo el día anterior, la mejor media hora que recuerdo haber pasado vestido en mucho tiempo…

Pero, como decía, lo bueno vendría al día siguiente, el sábado. Dado que se intentaban hacer muchas cosas en demasiado poco tiempo, por la mañana hubo que elegir entre la charla impartida por Octavio sobre la historia de las máquinas arcade y un taller de restauración de máquinas de Rafael Alonso. En mi caso escogí la charla, pues de siempre me ha encantado la historia de los videojuegos, y debo decir que me resultó realmente interesante, muy trabajada y muy bien contada.

Posteriormente, antes de irnos a comer, Locomalito y Gryzor87 nos obsequiaron con una nueva charla sobre los juegos arcade en el presente. Dieron totalmente en el clavo con sus comentarios y apreciaciones, poniendo en muchas ocasiones palabras a sentimientos e ideas que cualquiera al que guste este tipo de juegos tiene. Quizá uno de los puntos más ilustrativos de este tipo de juegos en comparación con los grandes títulos actuales vino con el vídeo de una partida de un juego de acción actual -más o menos- con uno de antaño. El actual, Gears of War 2. El de antaño, Contra. En una parte de la pantalla veíamos al jugador de Contra, en la otra al de Gears of War. Empieza la partida, y al poco de pasar los 5 minutos el jugador de Contra se había pasado el juego, matado cientos de enemigos -no recuerdo la cifra, pero me suena que por encima de los 300-



Un ambiente inigualable. Echad un ojo a las fotografías que acompañan este texto y seguro que empezáis a desear haber estad allí durante aquel fin de semana. Arcade Vintage ha conseguido reunir a un puñado de recreativas simplemente fabulosas, y ha dejado el local donde se encuentran dotado de una ambientación espectacular.



y pasados todos los niveles, mientras que el jugador de Gears of War no había pasado del tutorial, había matado dos enemigos y estaba persiguiendo al tercero. Que cada cual saque sus propias conclusiones.

Después de reponer fuerzas fue el turno de Jaime, de Kaleido Games, el cual había sacado a la venta sólo unos días antes su Vortex Attack y nos contó un poco de dónde surgió el juego, de qué juegos había venido su inspiración y múltiples anécdotas y detalles sobre el desarrollo del juego.

Luego llegaría el turno de Paturlas, uno de los integrantes de Arcade Vintage y que nos contaría un poco todo un cúmulo de anécdotas y vivencias de su dilatada vida en los recreativos.

Y después de Paturlas llegó el momento de medir nuestra habilidad arcade en el torneo… en el que servidor lo hizo espectacularmente mal. Ocho eran los juegos que componían el reto, el Galaxian -me mataron en el segundo nivel-, el Pac-Man -creo que me llegué a la tercera pantalla-, Hyper Olympic -horrible… con lo bueno que era de niño en ese juego…-, Asteroids -unos 2.000 puntos, creo recordar-, Maldita Castilla -me mató el gusano todas las vidas. Creo que si no soy el último es por este...-, Vortex Attack -realmente era mi primera partida y hasta la última vida no supe para lo que servían los triángulos blancos… pese a que Jaime nos lo había explicado unas horas antes…- y Donkey Me -para no variar, no me pasé ni el primer nivel-. Lo único bueno que puedo decir de mi "actuación" es que no fui el último en ningún juego, aunque fui el penúltimo en varios…

Tras terminar todos las distintas pruebas del torneo y disfrutar un poco más de los distintas máquinas que había disponible en el local, volvimos a la finca a cenar y después llegó la hora de la entrega de los premios del torneo. Después me gustaría decir que hubo una bacanal de sexo, drogas y rock&chiptunes, pero la fiesta fue bastante corta ya que el día había sido muy intenso y aún nos quedaba una jornada más…

Ya finalmente el domingo, después del desayuno pudimos nuevamente escoger entre el visionado del documental The Video Craze, subtitulado al español por Octavio, o asistir al taller de creación de nuestra propia máquina arcade, impartido por Elarcadio.

Puesto que ya era domingo y muchos asistentes venían de bastante lejos, poco a poco nos fuimos despidiendo, algunos después de estas últimas charlas y otros después de la sabrosa barbacoa con que nos obsequiaron nuestros anfitriones de Arcade Vintage.

Y bien, después de estos dos días de la Arcade Con, de estas charlas y estas compañías, ¿cuál podría ser la conclusión? Quizá la mía ya la he expresado anteriormente, que los viejos rockeros nunca mueren y que los juegos arcade tampoco. No importa hacia dónde evolucione la industria, pues siempre habrá quien, contemplando un mueble del Space Invaders, quiera probar su habilidad una y otra vez. Y otra vez más. Y otra más. Y superarse a sí mismo. O a sus amigos. O a los desconocidos que puedan pasar por allí también. Porque la competición y el afán de superación está en la naturaleza humana. Y porque, aunque sólo sea de vez en cuando, necesitamos olvidarnos de complejos guiones, de gráficos fotorrealistas y de grandes bandas sonoras orquestadas y volver a los orígenes de todo esto, a la simpleza de unos pocos píxeles que miden tu habilidad y/o ingenio, y que en una partida que sólo ha durado unos pocos minutos o incluso sólo unos cuantos segundos hayamos descargado más adrenalina que en varias horas de un Batman moderno.

Así que, tras haber participado en la primera Arcade Con, sólo queda dar las gracias a Arcade Vintage por ayudar a recordar qué grandes eran los clásicos, qué grandes son los videojuegos. ¡Gracias!



Crónica Retro Sevilla 2014

Los pasados 12, 13 y 14 de diciembre de 2014, se celebró en la localidad sevillana de Dos Hermanas la primera edición de Retro Sevilla. ¡Te contamos lo que vivimos allí!





El sábado 13 de Diciembre amaneció un día cerrado en Sevilla, y no dejó de estarlo durante toda la jornada. Una pertinaz e intensa lluvia acabaría convirtiéndose en factor relevante a la hora de evaluar la afluencia al evento Retro Sevilla, pero no fue óbice para que unos cuantos amantes de la informática clásica nos reuniéramos en torno al fuego virtual que ardía dentro del centro cultural La Almona de Dos Hermanas.

La primera edición del evento, organizado por la asociación Sevilla Retro, estuvo total y absolutamente enfocada desde el punto de vista del videojuego. Aunque pueda parecer una perogrullada, no es así, y no lo es para cualquiera que se haya pateado otras reuniones de este tipo celebradas en diversos puntos de nuestro país. Me explico; al parecer, el Ayuntamiento de Dos Hermanas, que a la postre es la entidad que cede el recinto donde se han montado los stands de Retro Sevilla, no permitió ningún tipo de acción comercial en dicho lugar durante los tres días que duró el evento. Esta decisión da pie a opinar sobre ello y, como suele ocurrir, hay argumentos a favor y argumentos en contra.

Comienzo por lo negativo: gran parte de los asistentes pertenecemos a una estirpe que podría ser denominada como cazadores de retrojoyas –me incluyo aquí, como es evidente-, y disfrutamos sumergiéndonos en esta intrincada y particular búsqueda del tesoro. La ausencia de stands de venta nos quita un buen aliciente a la hora de acudir al evento. Sin embargo, y enlazo con la parte buena, estamos evitando la brutal especulación que, desgraciadamente, invade este tipo de negocio en la actualidad. Debido a ello –o visto de otro modo y reformulando la frase, gracias a ello-, el visitante de Retro Sevilla se puede centrar en el aspecto puramente lúdico de la corriente retro que nos invade, dedicándose a admirar colecciones bien conservadas y repletas de títulos míticos, probar máquinas recreativas y consolas, participar en torneos, asistir a ponencias y, en definitiva, contagiarse del matiz más sano y social del evento.

Sea como fuere, el centro de La Almona resultó ser un enclave incomparable para la reunión. Estamos hablando de unas instalaciones muy alejadas de lo que solemos ver en tales eventos, puesto que se trata de un edificio cuyo origen se remonta unos siglos atrás; por aquel entonces, se trataba de una hacienda con molino para prensar aceitunas. Más adelante, se derivó su uso para caballeriza del Regimiento de Alfonso XII. El sitio escogido se antojaba, permítanme el adjetivo, solemne y en consonancia con la veneración y respeto que la comunidad de asistentes profesa a la retroinformática. Más importante aún, resultaba espacioso y tranquilo, siendo posible probar sistemas como Jaguar, Vectrex, Super Nintendo, un PC 386 –con el pionero Wolfenstein 3D a todo trapo- o un buen puñado de máquinas arcade sin agobios ni *apelotonamientos*. Por desgracia, y supongo que a causa precisamente de lo venerable del sitio, todos los pósters se quedaron tristes al no poder ser colgados para decorar el recinto.

Uno de los extras del evento lo representaba la zona Indie, donde títulos como Vortex Attack de Kaleido Games estaban disponibles para que el público asistente pudiera probar su estado actual de desarrollo. Vortex Attack es un shoot'em-up que cuenta con una importante baza: dar cabida a un máximo de cuatro jugadores de manera simultánea. Me llevé una buena impresión tanto por la opción multijugador comentada como por la posibilidad de cambiar de nave, incluyendo algunas a modo de homenaje a míticas del género. Nuevamente, destacar la buena accesibilidad de la sala dedicada a tal fin.

En mi estancia vespertina del sábado pude participar junto con Spidey y otro compañero en un torneo de Street Fighter II Turbo, disputado en una Super Nintendo.

¡Póngame una GameBoy! En el evento pudimos disfrutar de un montón de sistemas clásicos, tanto videoconsolas como ordenadores. No faltó una buena representación de modelos de la mítica portátil de Nintendo, desde aquel entrañable ladrillo que “iba con nosotros”, hasta las deliciosas GameBoy Advance Micro, los últimos modelos en aparecer en el mercado.

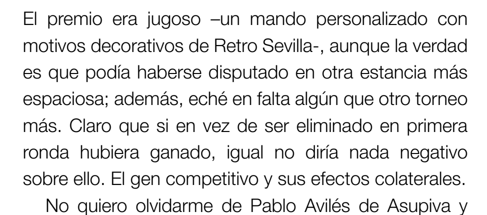












El premio era jugoso –un mando personalizado con motivos decorativos de Retro Sevilla-, aunque la verdad es que podía haberse disputado en otra estancia más espaciosa; además, eché en falta algún que otro torneo más. Claro que si en vez de ser eliminado en primera ronda hubiera ganado, igual no diría nada negativo sobre ello. El gen competitivo y sus efectos colaterales.

No quiero olvidarme de Pablo Avilés de Asupiva y su extraordinaria iniciativa de Juegos por Alimentos. Recuerdo hablar con él mientras me quedaba anonadado observando bolsas y bolsas de comida obtenidas gracias a la solidaridad de los asistentes a Retro Sevilla. Además, también conversamos un rato con una de las figuras que posibilitaron la organización del evento, Juan Ventura, el cual se declaraba bastante satisfecho de cómo estaba saliendo esta primera edición, a la par que recordaba su dilatada experiencia asistiendo a eventos relacionados con la informática y el videojuego desde los tiempos del Amiga.

En definitiva, una experiencia muy satisfactoria que para colmo de dichas no supuso coste alguno para los asistentes. La primera piedra ha sido colocada y parece bastante sólida de cara a próximas ediciones.



Primer desembarco retro y *homebrew* español en GamesCom de la mano de RetroManiac

Hay oportunidades que solo aparecen una vez en la vida. Lo malo de estas oportunidades es que son ellas las que te eligen a ti, cuando y en que forma, en lugar de tú a ellas, con sus correspondientes inconvenientes y desventajas. Cuando se planteó la oportunidad de reservar un hueco para producciones españolas en el stand de la tienda de videojuegos alemana Retrospiel en la zona retro de la GamesCom de Colonia -la feria de videojuegos más grande de Europa- lo primero que pensé fue "¿Con tan poco tiempo? ¡¿Estáis locos?!". Por suerte, en RetroManiac somos gente valiente y decidimos aceptar el reto que suponía llevar material de calidad con tan poco tiempo de preparación.

Y por suerte para nosotros, España es un país repleto de talento que no para de dar nuevas creaciones al mundo, así que la variedad entre la que elegir es enorme. Entonces surgió un segundo inconveniente: nada de microordenadores ni plataformas digitales. Madre mía ¿nada de Spectrum o Amstrad? ¿Nada de indie? ¿A ser posible sólo para consolas de Sega? La magnitud del reto crece, pero no nos dejamos acobardar. Al contrario, las restricciones nos han ayudado mucho a decidir por quienes vamos a apostar. Y no van a ser apuestas a la desesperadas sino todo lo contrario, apuestas por lo más selecto del *homebrew* español de los últimos años. Así que nos pusimos manos a la obra y diseñamos un stand en el que los productos españoles iban a ser los grandes protagonistas a lo largo de la feria.

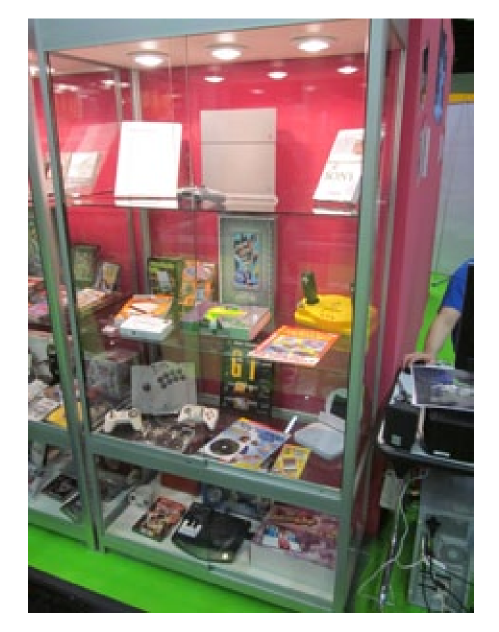
Aprovechando la magnitud del evento realizamos el lanzamiento de lo último de The Mojon Twins para Megadrive, Mega Cheril Perils, juego que comenzó su andadura con polémica. Los chicos de Mojonia ya pueden presumir de tener su particular Game Over, ya que el poster fue censurado por la organización, obligándonos a tapar parte de las curvas de la chica de portada. Una vez solucionado el asunto del poster -y una vez embarcado en una escala de violencia gratuita y personal haciendo el poster cada vez más grande, pasando progresivamente de un A4 a un enorme A1- la demo hizo las delicias de los visitantes al stand, siendo sin duda el juego que más partidas acaparó en el stand, por encima incluso de lo último de los alemanes Hucast, Ghost Blade. Y es que no sabemos si sería el poster o el sugerente sprite de la protagonista, lo cierto es que la consola no paró en todo el evento, sin un momento de respiro, y llegando al punto incluso de que algún que otro visitante se acabase la demo. Estad atentos a los próximos lanzamientos de The Mojon Twins en colaboración con 1985 Alternativo porque este Mega Cheril Perils merece, y mucho, la pena.

Si hablamos de *homebrew* para Megadrive no podía faltar el matamarcianos de moda. No es otro que el proyecto Antarex de los chicos de 1985 Alternativo, quienes prepararon para la ocasión un video con escenas inéditas del juego que se colocó en una pantalla de 50 pulgadas justo en el frontal del stand junto a otras demos de videojuegos españoles como Maldita Castilla, Gaurodan o Hydorah del genial Locomalito. La acogida del video no pudo ser mejor, dejando boquiabiertos a muchos de los asistentes que nos visitaban en el stand durante los 5 días que duró la feria. No ha habido una sola persona que haya visto el video entero que no haya



Un imán. La espectacular mini recreativa de Matamarcianos ejercio su magnetismo entre los asistentes que le dieron guerra a base de bien.





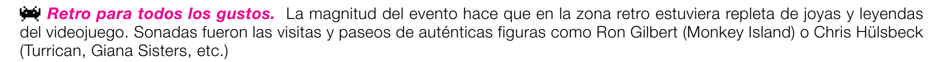











Retro para todos los gustos. La magnitud del evento hace que en la zona retro estuviera repleta de joyas y leyendas del videojuego. Sonadas fueron las visitas y paseos de auténticas figuras como Ron Gilbert (Monkey Island) o Chris Hülsbeck (Turrican, Giana Sisters, etc.)

venido a preguntarnos inmediatamente después de terminar que juego era ese y dónde podía conseguirlo. El *feedback* recibido por el público alemán -y visitantes de muchas nacionalidades- no pudo ser mejor. Lo chicos de 1985 Alternativo tienen algo muy grande entre manos y tiene pinta de que será un éxito rotundo en Alemania, país muy aficionado a los shmups.

Hablando de Locomalito y su pasión por los juegos arcade, decidimos apostar por una combinación de mini recreativa Made in Spain por los chicos de Matamarcianos.es con el espectacular acabado de Maldita Castilla y equipada con una tableta Windows en la que poder ejecutar el citado juego y Gaurodan. Así se colocó dicha máquina en el frontal del stand, justo debajo de la pantalla dónde íbamos viendo trailers, y entre dos "hermanas mayores" Naomi de Sega. El éxito, una vez más, estaba asegurado. La minirecreativa estuvo echando humo sin parar, con gente que se enfrentaba una y otra vez a los endiablados retos que supone Maldita Castilla, con multitud de anécdotas como el chico que al ver el juego dijo a sus amigos "esta mierda retro me la hago en 10 minutos" para acabar sucumbiendo vilmente una y otra vez ante Zarrampla con la consecuente humillación.

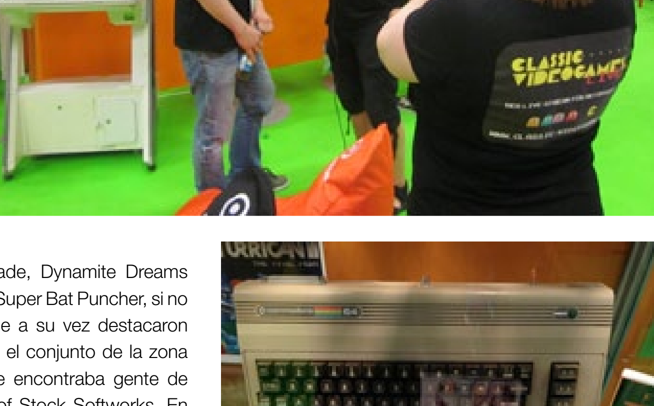
«CHRIS HÜLSBECK QUEDÓ PRENDADO DEL ACABADO DE LA MINIRECREATIVA DE MATAMARCIANOS.ES, ASÍ COMO DEL SONIDO DE MALDITA CASTILLA»

Una de las anécdotas de la GamesCom fue la visita al stand de una leyenda como Chris Hülsbeck, quien quedó prendado del acabado de la minirecreativa de Matamarcianos.es así como del sonido de Maldita Castilla y Gaurodan. ¿Puede haber

mejor halago a tu trabajo? Otro motivo más para que el amigo Gryzor87 se sienta orgulloso de sus músicas. Antarex también recibió halagos por parte de la leyenda en un pase "privado" previo a la feria, lo que igualmente dice mucho sobre el proyecto de 1985 Alternativo.

Completamos el póker de ases con otra apuesta sobre seguro: Uwol Quest for Money para Megadrive. Lo cierto es que Uwol no es precisamente una novedad -bueno, tampoco lo eran Maldita Castilla y Gaurodan- pero la respuesta del público ha sido excelente, siendo el juego más jugado durante el jueves. A destacar una chica que se pasó la primera tirada de pantallas -antes de volver al principio- de una sentada, ¡a pesar de ser la primera vez que jugaba!

«LAS PRODUCCIONES ESPAÑOLAS BRILLARON CON LUZ PROPIA NO SOLO EN NUESTRO STAND, CODEÁNDOSE CON JUEGOS COMO GHOST BLADE, DYNAMITE DREAMS O SUPER BAT PUNCHER, SINO QUE A SU VEZ DESTACARON EN EL CONJUNTO DE LA ZONA RETRO DE GAMESCOM»



En definitiva, han sido cinco días en los que las producciones españolas brillaron con luz propia no solo en nuestro stand, codeándose con juegos como Ghost Blade, Dynamite Dreams o Super Bat Puncher, si no que a su vez destacaron en el conjunto de la zona retro de GamesCom dónde se encontraba gente de la talla de Cinemaware o Out of Stock Softworks. En RetroManiac nos sentimos muy orgullosos de haber representado a lo mejor de la escena *homebrew* y ya nos morimos de ganas de empezar a preparar la edición del año que viene, esta vez sí, con tiempo de preparar mejor aún si cabe el evento.

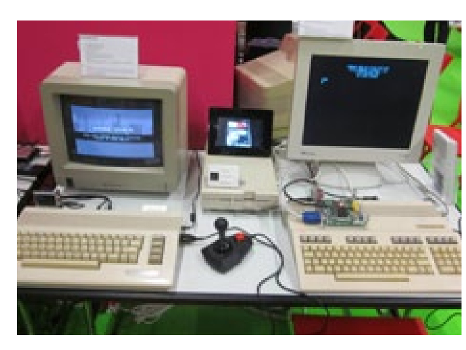




Un poco de todo. Exposiciones, nuevos lanzamientos y leyendas del videojuego: así es la GamesCom retro.







Paseando por la GamesCom

Lo cierto es que la zona retro de la GamesCom no es precisamente superior en metros cuadrados a cualquier evento realizado en nuestro país. La principal diferencia es la masiva afluencia de público, tanto los que vienen específicamente al evento como los que pasan por allí de camino a su juego más importante o famoso del momento.

Se da también la feliz circunstancia que algunos de los afamados creadores que visitan la zona comercial acaban por darse una vuelta por dicha zona retro. Fue el caso este año de Chris Hülsbeck, que alabó alguno de nuestros productos españoles, así como de Ron Gilbert, con el que pudimos mantener una breve charla en la que descubrimos que aún recuerda la entrevista que le realizamos para nuestro número 1.

Otro de los puntos fuertes fue la presencia del Computer Spiele Museum, referencia europea en lo que a conservación de máquinas se refiere y que organizó una zona de juego enorme con varias decenas de máquinas para disfrutar, incluyendo consolas no tan habituales como Vectrex, Amiga CD32 o Bandai Pippin. Alrededor de ellos se iban acomodando diversos grupos de aficionados como la mini zona Sinclair (muy minoritario en Alemania), Radio Paralax o la gente de Cinemaware.

Por último, no podemos olvidar las exposiciones, algunas bastante espectaculares. Arrancamos con la exposición titulada “Before Mario”, en la que pudimos deleitarnos con una gran cantidad de juguetes fabricados por Nintendo en los años 60, 70 y 80 en un excelente estado de conservación. A las ya conocidas Ultra Hand o una colección completa de Game & Watch se unían curiosidades como máquinas de Póker electrónico o tests del amor.

Otra de las exposiciones destacables estaba dedicada a la película Regreso al Futuro, en la que se incluían piezas muy originales como un Hoverboard firmado por varios actores de la película o una pareja de la famosa edición limitadísima de las zapatillas de la película, así como una gorra, todo ello rodeado de diversos juguetes y modelos a escala del DeLorean y adornado de fotografías del propietario de la exposición con los actores de la película, incluyendo una con el propio Michael J. Fox en el interior de un DeLorean. ¡Para morirse de envidia!

Tampoco queremos olvidarnos de la exposición dedicada a los juegos de Sierra, en la que sus juegos clásicos más conocidos estaban rodeados de curiosidades como una versión para Master System del juego King’s Quest.

Completamos la zona retro con un área arcade alucinante en la que clásicos como Space Invaders Deluxe o Missile Command estaban presente en sus muebles originales, codeándose con obras maestras del multijugador local como el arcade de Los Simpsons o un espectacular Daytona USA para ocho jugadores en red incluyendo un monitor gigante en el que se mostraba la localización en tiempo real de cada corredor. ¡Sin duda GamesCom retro tiene algo especial que no os podéis perder!

Por Xisco Servera http://locomosxca-world.blogspot.com.es

Guybrush también quiere 'salir' en el MSX

Entrevistamos a Kai Magazine, mítico grupo de desarrollo del MSX, que trabaja en una conversión de Monkey Island 2 para el estándar japonés





Kai Magazine saltó a la fama a mediados de los 90 con sus creaciones exclusivas para MSX. El grupo independiente español, con Óscar Kenneth Albero, a la cabeza sacó a la palestra tres juegos en discos: NUTS, un beat'em up en la línea de Double Dragon y demás 'pegatortas' de barrio; LILO, una aventura tipo Snatcher; y No Name, un título que se acercaba más a Valis o Castlevania (éstos dos últimos poseen además una temática adulta sin censuras). Tras años de silencio, Kai ha reaparecido con la reedición de sus juegos, y un recopilatorio en cartucho de los mismos que ha batido récords de espacio gracias a la ayuda de Manuel Pazos: nada menos que un 64 MegaROM con chip SCC integrado. Nuestro amigo Xisco Servera, de Locomosxca-World se puso en contacto con Óscar y Xavi, para que nos cuenten algo más sobre este renacer de Kai:

Hola Óscar y Xavi, antes de hablar de vuestros proyectos futuros, que tienen una pinta estupenda, ¿cómo empezó todo? Vuestros videojuegos fueron durante mucho tiempo un modelo a seguir; no se había visto antes nada de esa calidad. ¿Qué lenguaje usasteis para crearlos?

Kai Magazine: Al principio experimentamos con la programación en MSX BASIC, como por ejemplo un par de proyectos que hicimos al principio, Police HQ y System Saver. Los dos están programados íntegramente en MSX BASIC. Con el tiempo, nos dimos cuenta que nos hacía falta más velocidad de proceso, y es entonces cuando nos decidimos a experimentar con el TURBO BASIC o BASIC KUN, que es un compilador de código maquina, a tiempo real, o sea, que convierte un trozo de código hecho en MSXBASIC a código máquina en cuestión de segundos, dándonos así una velocidad de programación mucho más elevada que en ensamblador.

LA IDEA HA SIDO INCITAR A LA GENTE A PROGRAMAR COSAS PARA MSX2 O SUPERIOR, YA SEA EN ENSAMBLADOR, TURBO BASIC, MSX BASIC, EN LO QUE SEA, Y CREO QUE HEMOS CONSEGUIDO QUE MÁS DE UNO SE ENGANCHE A HACER PROYECTOS NUEVOS

Para los que no son conocedores del sistema MSX, es posible que no entiendan el éxito de vuestros juegos, pero si decimos que llegasteis a Japón en una época donde reinaban las consolas de 16 bits (corrígeme si me equivoco), más de uno se quedara con la boca abierta. Explícanos cómo fue eso.

Kai Magazine: Siempre hemos intentado hacer cosas que no se habían hecho nunca en MSX: motores gráficos nuevos, que avanzan de 2 en 2 píxeles o de 4 en 4 píxeles, en lugar de los típicos 8x8 píxeles.

Los personajes y animaciones también son más grandes y poseen más fotogramas de lo habitual en MSX.

También ayudó mucho el hecho de que dos de los juegos tienen contenido hentai animado sin censurar, cosa que no se veía en esa época. Eso produjo un cierto impacto visual en los usuarios de MSX, y creo que es el motivo de que ciertas personas, como Takamichi Suzukawa, se ofreciesen a traducir y comercializar los juegos en Japón.

Después de este éxito, Kai Magazine desapareció y, unos cuantos años después, habéis vuelto a aparecer con muchas sorpresas. ¿De quién fue la idea de volver?

Kai Magazine: Todo empezó de nuevo, cuando Xavi se percató de que por los foros de MSX.ORG había gente que preguntaba por nuestros juegos, si se podían conseguir o con quién contactar para







Temática erótica. Muchos de los juegos de Kai Magazine poseen un tono bastante subidito de tono como podéis apreciar en las imágenes que acompañan estas líneas.



comprarlos, entonces es cuando nos juntamos para debatir sobre el tema y qué se podía hacer. Entre nosotros dos siempre hemos mantenido la relación a lo largo de estos años, aún estando inactivos, y decidimos hacer una reedición en formato disco de 3,5 y en caja de DVD con nuevas carátulas y pegatinas para dichos discos. Dada la fabulosa aceptación que hubo, nos decidimos a investigar de qué manera podíamos hacer una reedición en formato cartucho, ya que los fans también lo pedían en ese formato, de esta manera pudimos hacer las ediciones de nuestros juegos en cartucho, tanto individuales como la colección completa de los tres juegos.

Parece ser que con vuestro regreso habéis revolucionado a la comunidad, apareciendo gente con ganas de volver a programar, y también gente con ganas de disfrutar de vuestros próximos proyectos ¿Qué opináis sobre ello?

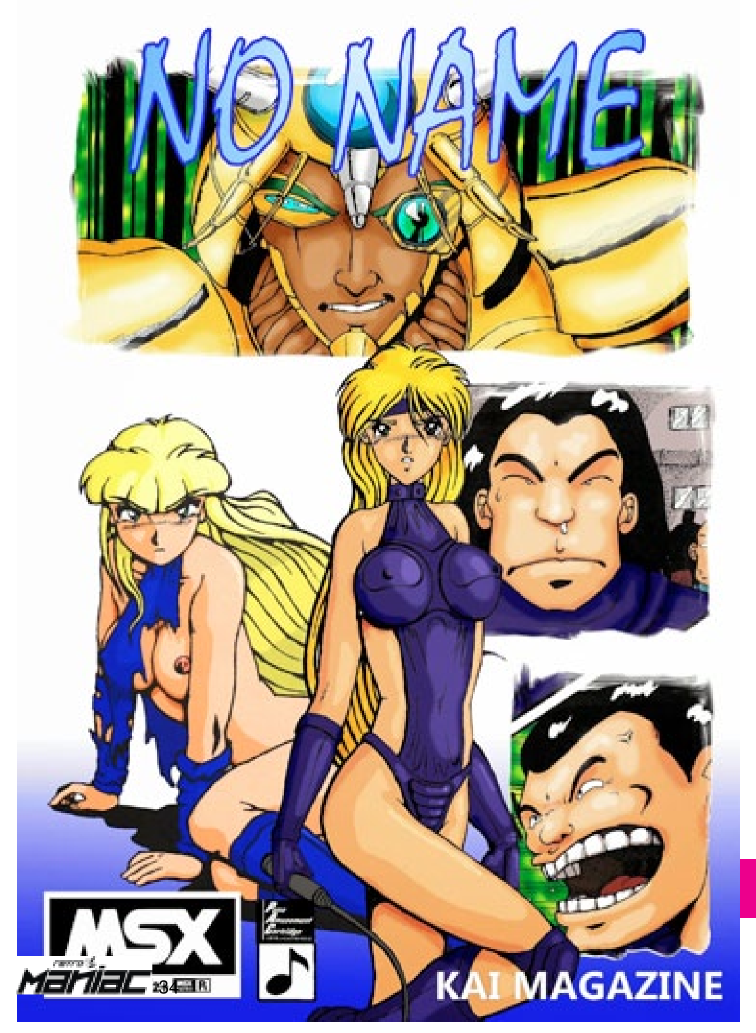
Kai Magazine: Bien, la idea ha sido incitar a la gente a programar cosas para MSX2 o superior, ya sea en ensamblador, Turbo Basic, MSX Basic, en lo que sea, para incitar a que la gente haga cosas nuevas o reediciones mejoradas, y creo que hemos conseguido que más de uno se enganche a hacer proyectos nuevos. Hemos aportado ideas y soluciones para tanto novicios como programadores avanzados, y herramientas para que puedan empezar nuevos desarrollos. Nos haría mucha ilusión que en unos meses podamos empezar a ver algo nuevo.

De esos proyectos sin duda el más comentado y más solicitado ha sido la posible conversión del Monkey Island para MSX2. ¿Qué puedes decirnos





Versiones físicas. Los lanzamientos de Kai han llegado a salir en formato físico, en cartucho, caja e instrucciones.





ESTAMOS PREPARANDO UN PAR DE PROYECTOS PARA LA PLATAFORMA DE FINANCIACIÓN 'KICKSTARTER'. EL PRIMERO SERÁ UN REMAKE ENORME Y EXTENSÍSIMO DE NUTS CON COMPONENTES RPG







sobre este proyecto?

Kai Magazine: Empezó como una simple respuesta en un foro donde se debatía si era posible hacer juegos como los de Lucas Arts en MSX2 o no. Dado que hace muchos años hice un experimento de motor gráfico, yo sabía que era posible, así que decidí aportar al foro. La idea era solo hacer el motor base, y demostrar que sí que es posible, pero se creó tal expectación ante esos pantallazos que nos hemos visto acorralados y estamos planteándonos la posibilidad de hacerlo. De todos modos, investigamos en internet y vimos que Disney protege sus derechos de Monkey Island con uñas y dientes, y han cancelado otros proyectos similares de otros grupos, así que nos estamos planteando la posibilidad de modificarlo, aunque no sabemos que repercusiones tendría a nivel de aceptación por los usuarios, ya que parece ser que quieren un port 1:1 (idéntico) y eso es un riesgo legal muy grande.

Después de ver que juegos como Street Fighter 2 o Super Mario World están siendo portados al MSX2 con una calidad sobresaliente, han surgido rumores de que queríais crear un Secret of Mana, pero por motivos legales seria con un personaje vuestro. ¿Es así? ¿Será un RPG con Lilo como protagonista?

Kai Magazine: Es cierto que estamos desarrollando un motor nuevo para hacer juegos tipo Mana o Golvellius, pero con contenido propio. Aún no sabemos por dónde irán los tiros, pero seguro que Lilo no será el protagonista.

¿Tenéis alguna otra sorpresa que podáis contar a los lectores de RetroManiac?

Kai Magazine: ¿Os gusta el Rune Master 2 de Compile? A nosotros nos encanta. Nos gustaría hacer algo similar, pero con personajes propios. Aquí sí que podría aparecer Lilo y compañía. ¿Qué os parece la idea?

También se ha podido ver que se han reeditado vuestros antiguos juegos, los cuales ahora se pueden conseguir en formato cartucho. ¿Vuestros próximos juegos usaran este soporte? ¿Cúal es el motivo?

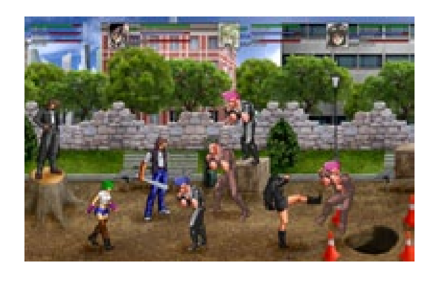
Kai Magazine: Sí, nuestros próximos proyectos van a ser para dispositivos de almacenamiento masivo, ya sea en cartucho, formato digital, instalables en SD, HD. El motivo es poder aprovechar la velocidad de lectura que ofrecen estos sistemas y poder hacer juegos sin largas esperas de carga ni limitaciones en la cantidad de memoria de almacenamiento.

Todos sabemos que vivir de sistemas retro no es rentable. ¿Habéis pensado en portar vuestros juegos a sistemas actuales, como por ejemplo Android?

Kai Magazine: Estamos preparando un par de proyectos para la plataforma de financiación “Kickstarter”. El primero será un remake enorme y extensísimo de NUTS con componentes RPG, recreando las luchas de bandas, reclutando miembros, y haciendo épicas macro peleas de una gran banda contra otra, con mundo semi-abierto, etc. Una macro producción, con estilo retro. El proyecto será para PC, MAC, Android, iPhone, y MSX2. Si éste funciona, haremos un RPG estilo Golvellius o Secret of Mana para dichas plataformas.

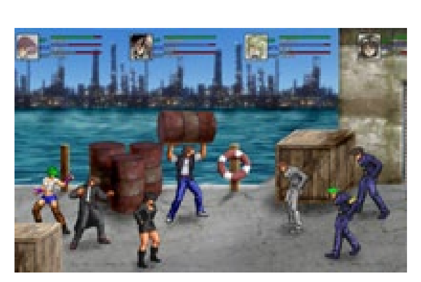
¡Vaya, es una estupenda noticia! Espero sin duda que sea todo un éxito. Desde aquí os doy las gracias por invertir vuestro tiempo en responder a nuestras preguntas.

Kai Magazine: Gracias a ti y a RetroManiac por interesaros por nuestro trabajo.



Kai’s Rage en Kickstarter

El último proyecto de Kai Magazine es un nuevo beat’em up para ordenadores actuales. Kai’s Rage bebe de grandes clásicos como Final Fight, Kunio Kun o Double Dragon y sus diseñadores prometen muchas horas de juego y humor.



Les Quizarables ganadores de la edición 2015 de BitBitJam

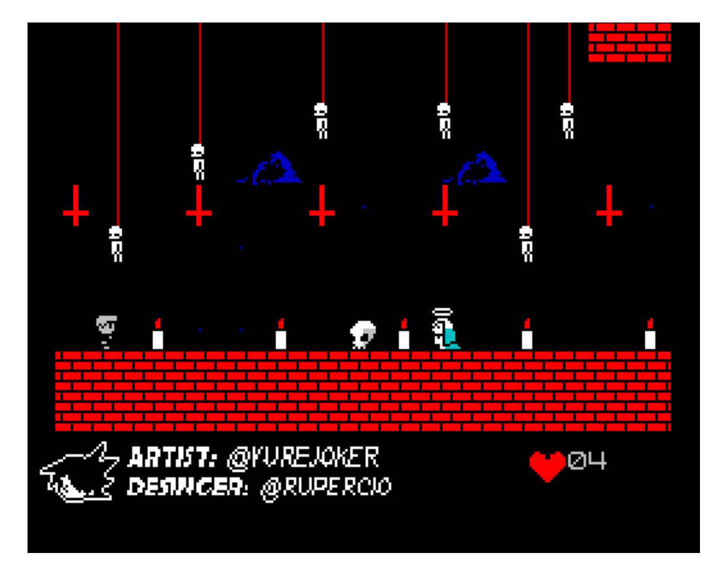
Anima, el juego desarrollado por **Les Quizarables** para Spectrum y presentado en la **BitBitJam 2015**, se ha hecho con el primer premio de la segunda edición de esta genial iniciativa de desarrollo de videojuegos actuales para sistemas clásicos. En esta ocasión los participantes tuvieron que realizar sus producciones teniendo en cuenta la temática establecida por los organizadores (Mundos Enfrentados), y en el caso de Anima, decidieron que el 'enfrentamiento entre el Bien y el Mal' sería el eje central de su original título.

Anima tuvo que competir con nada menos que con otras ocho producciones presentadas a concurso, se trata de un plataformas con altas dosis de acción y un aspecto gráfico muy curioso en el que predominan los rojos, blancos y negros. El juego ha sido realizado utilizando La Churrera, las conocidas herramientas de The Mojon Twins para desarrollo de videojuegos para Spectrum. Por otro lado, el finalista en la categoría de mejor juego del evento ha recaído en **Last Crown**, de Light Games, un videojuego producido para GameBoy en el que encarnamos al último soldado del ejército y en el que debemos derrotar a las malvadas huestes de Ffohlessah. Armado con la prodigiosa espada de valirio, tendremos que recuperar la corona para gobernar la tierra. Se trata de un arcade en el que la supervivencia será lo más importante.

El resto de galardonados han sido **Black Star** de usebox.net, un juego también para Spectrum que se ha llevado para casa el premio a 'Mejor uso de la plataforma'. El finalista en dicha categoría ha sido para **ZRealms: 80bc** de Cheesetea, para Amstrad CPC. Por último en la categoría de 'Juego más divertido', ha sido **Tro-Now** de Pixel Bastards South! el ganador, único juego para Megadrive presentado en la competición. En su misma categoría el otro finalista ha sido **The Legend of Bocatapuesto** de Xtremely Xplicit, otro juego para Spectrum realizado con La Churrera. Todos estos trabajos se pueden descargar desde la web oficial de BitBitJam 2015 junto al resto de entradas presentadas, es decir, **Mice VS Scientists** de Fluffy Cushions para Spectrum, **Zombie Garden** de Craftmediagames para C64 y **Gertrudis, THE SOLDIER** de Fierce Five, también para Spectrum.

BitBitJam nació en 2014 y se trata de una competición en la que hay que producir un videojuego, totalmente desde cero y en el espacio de una semana, para cualquier plataforma de 8 o 16 bits a partir de una temática elegida al azar en la apertura del evento.

Visita la web de BitBitJam para descargar los juegos: **http://bitbitjam.com**



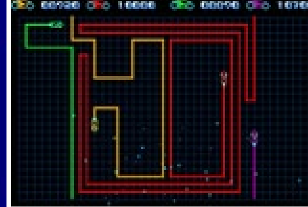
Descarga gratis los nueve juegos desde la web oficial. A la izquierda y debajo de estas líneas, pantalla 'in-game' y título del ganador de esta edición, Les Quizarables. A continuación, y en el sentido de las agujas del reloj: Last Crown, Black Star, ZRealms: 80bc, Tro-Now, The Legend of Bocatapuesto, Mice VS Scientists, Zombie Garden y Gertrudis, THE SOLDIER.

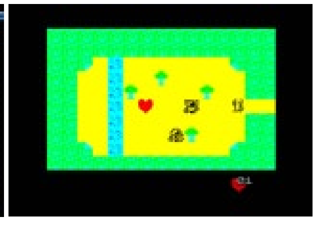


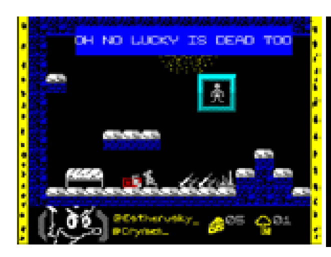




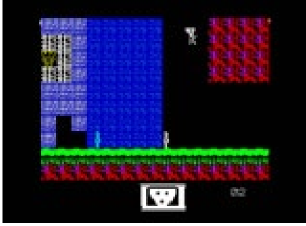










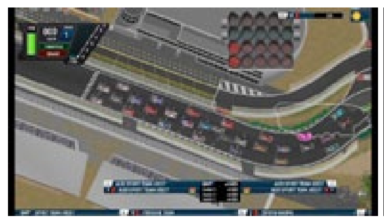


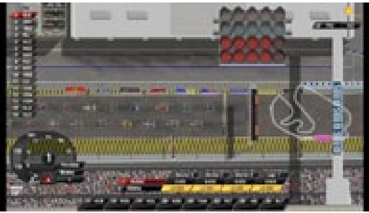
MiniRacingOnline incluye ahora las 24 horas de Le Mans

Nueva actualización del genial juego de Kotai

Kotai informó a través de su cuenta oficial de twitter que ya está lista la nueva actualización de MiniRacingOnline, un ya veterano juego de carreras con perspectiva cenital y espíritu multijugador que incluye ahora la posibilidad de incorporar MODS, entre los que destaca, por ejemplo, las 24 horas de Le Mans.

MiniRacingOnline, que podéis descargar gratis desde su web oficial, es un juego de carreras multijugador con múltiples circuitos y diseñado para poder ser jugador por nada menos que hasta 64 jugadores simultáneos. Durante sus más de 10 años de vida se ha ido transformando poco a poco y la última actualización de pruebas incluye la posibilidad de incorporar MODS para actualizar y personalizar más fácilmente la experiencia jugable. Así, el propio Kotai ha incorporado la posibilidad de jugar en las 24 horas de Le Mans, o ha añadido las reglas y motores de las temporadas de F1 desde 2010 a 2015.





Descarga el juego desde su web: www.miniracingonline.com

Las máquinas arcade de Neo Legend amenizarán las esperas para embarcar en los aeropuertos parisinos

Genial la iniciativa de Neo Legend y Aéroports de Paris, y es que un acuerdo entre ambos ha permitido que comiencen a instalarse zonas recreativas en los aeropuertos de Paris, en una nueva forma de entretener a los viajeros mientras esperan la hora de embarque a sus respectivos aviones. Las partidas a las máquinas son gratuitas e incluyen juegos tan clásicos como Pacman, Tetris o Space Invaders. Los planes de expansión están por buen camino, y se espera que en 2016 haya más de 30 máquinas instaladas en los aeropuertos de la zona, incluyendo Roissy y Orly.







Me hubiera gustado iniciarme en esto de las columnas de opinión en RetroManiac con algún tema constructivo. Me hubiera encantado por ejemplo dedicar unas palabras a como se empieza a despertar de su letargo la escena en España de mi máquina favorita; quizás, tal vez, alabar alguna de las muchas iniciativas que surgen de las cabezas pensantes dentro de la escena retro. En definitiva, me hubiera encantado emplear mis energías en algo positivo que levante el ánimo de la gente. Por desgracia y siempre bajo mi punto de vista, los lamentables hechos ocurridos en la pasada RetroMadrid Days me impedirán estrenarme como a mi me gustaría ya que, de una u otra forma, nuestros lectores deberían saber el tipo de calaña que buitrea y se alimenta vampirizando iniciativas desinteresadas y altruistas.

En nuestro país hay muchas iniciativas dignas de alabar; gente que utiliza su tiempo libre y recursos en buscar una manera de utilizar nuestra común afición para ayudar a gente en apuros. Ahí tenemos por ejemplo a Juegaterapia, que le lleva una sonrisa a esos niños que pasan por un mal momento debido a una enfermedad. O la iniciativa Videojuegos por Alimentos, encargada de suministrar un sustento a tantas familias golpeadas por lo más duro de la crisis económica. Precisamente la iniciativa Videojuegos por Alimentos sufrió en sus carnes uno de los incidentes más lamentables que servidor recuerda relacionado con la retroespeculación.

Videojuegos por Alimentos tiene una premisa muy simple: cambias (o compras, según lo mires) videojuegos y otros artículos de ocio donados por colaboradores de la iniciativa a cambio de kilos de comida que luego es donada a bancos de alimentos. Por lo tanto, cualquier persona que se acerque a su stand puede adquirir productos a cambio de comida. Si lo miras fríamente, una vez adquirido el producto eres perfectamente libre de hacer con él lo que quieras. A todos nos gustaría vivir en un mundo en el que las personas solamente compran los productos en los que están realmente interesados para su uso y disfrute y no para intentar revenderlo posteriormente a precios desorbitados. Por desgracia esto no es así y no nos queda otra que asumir que mientras lo denominado "retro" siga en boga, los buitres seguirán al acecho.

Pero volvamos a RetroMadrid Days. Como bien he dicho, eres perfectamente libre de hacer lo que quieras con ese producto que has adquirido en Videojuegos por Alimentos, más allá del rechazo y repugnancia que genere entre una gran masa de aficionados al videojuego clásico. Lo que ya no se puede tolerar de ninguna de las maneras es el abuso del sistema, mediante el pago de los productos retro con paquetes de sal. En RetroMadrid Days hubo una persona con los santos cataplines de pagar con kilos de miserable sal que, no olvidemos, en teoría estaban destinados a llenar el estómago hambriento de gente que lo está pasando muy mal. Se puede perdonar que intentes sacarle los cuartos a los incautos vendiendo tu mierda a precio de oro; lo que no se puede perdonar en la vida es que con ese acto se haya logrado que haya menos cantidad de comida disponible para los que tan mal lo están pasando. Eso sí, gracias a esta persona su sopa al menos no estará sosa...

Espero que te aproveche la comida que habrás podido comprar con el dinero obtenido con tu "ingeniosa" idea mientras gente necesitada de verdad se queda fuera o recibe menos comida que no puede obtener de otra manera. No será ilegal, pero desde luego no es ético ni humano, es digno de tener un alma más negra que las balas del Mario.

The Mojon Twins contraatacan con VANE, un nuevo motor para MegaCD

Se trata de un conjunto de herramientas con la que crear 'novelas visuales'





Aventuras de estilo nipón. La herramienta de The Mojon Twins permitirá realizar novelas visuales típicas japonesas. 'Espacio - Tiempo' será uno de los primeros ejemplos.



Menudos artistas, estos The Mojon Twins, y menuda sorpresa nos tenían reservada los tipos de la Churrera, y es que tras varios días creando un poco de misterio en su cuenta de twitter, y hasta que nuestro compañero Chema no se puso en contacto con ellos e hizo que soltaran un poco la lengua, no nos hemos enterado de qué va la historia. Por si no fuera suficiente crear juegos en Spectrum gracias a las herramientas y los scripts de la Churrera, los de Mojonia han decidido atreverse también con MegaCD, a través de un nuevo engine/ motor para la creación de novelas visuales a lo Snatcher y compañía tan del estilo nipón. VANE (Visual Adventure Novel Engine), es el original y españolizado nombre que han tenido a bien con el que bautizar a su nueva producción.

Todo empezó hace ya un par de décadas, como nos comenta Anjuel: "En 1994 estaba na_th_an estrenando PC y flipándolo con eso de dibujar con el ratón. En cuanto descubrió que Dr.Halo traía un pequeño ejecutable para montar las imagenes secuencialmente y hacer pequeñas presentaciones, vio el cielo abierto. Durante 1994 y 1995 produjo una serie de "cómics interactivos con menús en PC", ya que no sabía que ese tipo de medio ya existía y se llamaba "visual novel". A principio de los 2000 hubo ciertos intentos de remakes, usando diferentes intérpretes en diferentes plataformas, más que nada para pasar el rato, pero que nunca se completaron."

Por lo visto a na_th_an le hizo más tilín del que podría esperarse esto de la creación de novelas interactivas, y hace nada que volvieron a recuperar el trabajo realizado mediante la publicación del susodicho motor VANE, continua Anjuel: "A principios de año, jugando un poco con cierto compilador de BASIC y la posibilidad de hacer cosas sencillas para SEGA Mega CD, na_th_an planteó hacer el remake del remake del remake de aquellas viejas historias, que volvía a redibujar y repixelar por pasar el rato. A los demás mojones les gustó la idea, vieron que el sistema tenía posibilidades, y decidieron liarse la manta a la cabeza y sacar adelante el proyecto. Por un lado tenemos VANE, el motor que hay de fondo y que nos permite montar historias interactivas mediante un lenguaje de script sencillo pero potente.

Con suerte además, permitirá incluir escenas de lucha tipo Snatcher - todo lo tipo Snatcher que puedan ser, ya que el programador sólo las ha visto en acción durante unos 30 segundos en un vídeo de YouTube y ha dicho '¡ya sé cómo es!'. Miedo nos da -".

El motor irá acompañado de al menos una aventura, que servirá de ejemplo para que podamos apreciar qué se puede conseguir con el mismo: "Por otro lado tenemos 'Espacio / Tiempo', una de las viejas historias de 1994 (no necesariamente la primera), que será lanzada en formato digital (para emuladores o para quien quiera plancharselo en un CD) de forma episódica y recopilada al final en un lanzamiento físico en CD-ROM. En un futuro, dependiendo de la aceptación, las ganas, y los padrástros en el 'deo', quizá se plantéen la elaboración de otras historias."

Así que ya sabéis, habrá que ir preparando de nuevo vuestros teclados y dotes con el pixel porque comienza una nueva era en esto de la creación de juegos para la MegaCD. ¿Preparados?

Visita la web de The Mojon Twins:
www.mojontwins.com

Disponible Retro City Rampage 486 para MS-DOS

Brian Provinciano realiza una auténtica proeza al adaptar el juego a ordenadores antiguos

Cuando parecía que el bueno de Brian Provinciano había sacado todo el jugo posible a su conocido Retro City Rampage, lo último ha sido sacarse de la manga una versión para ordenadores 486 y MS-DOS. Aparte del asombro generalizado por esta pequeña locura, lo que quedaba por ver es si Provinciano podría lograr la conversión de un juego diseñado para sistemas con mucha más memoria y potencia, en un entorno tan limitado como ese.

Pero parece claro que el creador de Retro City Rampage sabe lo que se hace y es un programador de la vieja escuela. Durante sus vacaciones, tras el infatigable proceso de crear y convertir a numerosas plataformas su obra maestra, a Provinciano no se le ocurrió otra cosa que ponerse de nuevo manos a la obra y tratar de optimizar al máximo su código para hacer funcionar el juego en un ordenador 486 (mínimo) y bajo MS-DOS.

Dicho y hecho. Desde hace un tiempo ya está disponible, tanto en versión digital como en física (una preciosidad de la que hablaremos ahora por cierto), la versión para nuestro vetusto sistema operativo. Funcional al 100% también bajo 'emuladores' como DOSBOX, Provinciano ha aprovechado la ocasión para portar su juego también a Linux e incluir en el paquete un prototipo para Windows 3.1, por si no teníamos suficiente...

El juego no deja de ser el mismo arcade de acción inspirado en GTA, con muchísimos detalles y referencias culturales y a otros videojuegos. La versión especial física viene en una bonita caja de cartón que incluye un disco de 3 1/2, en el que está el juego completo con su correspondiente instalador, un mapa, las instrucciones y unas gafas de cartón especiales. También se puede conseguir el disco en solitario, aunque Provinciano ya avisaba en su página que estas unidades eranw realmente limitadas. ¡Vaya pasada!







Flota en el ambiente entre los jugadores veteranos una preocupación de fácil solución. Y es que a veces cuanto más delante de las narices tenemos algo, más difícil nos resulta verlo. Como digo, veo a mucha gente preocupada por cómo iniciar a sus hijos en el mundillo del videojuego. Pareciera que hace falta hacer un máster y tirarse horas de reflexión para decidir cuándo y cómo nuestros retoños van a comenzar a disfrutar de esta apasionante afición. Las dudas de padre primerizo se ciernen también sobre algo tan simple como esto. "¡Ay!, ¿será muy pequeño?, ¿qué juego le pongo?". Estas y otras dudas son las que asaltan a los excesivamente preocupados papás. Pero nada más sencillo amigos, solo hay que echar la vista atrás y pensar en lo que nos gustaba a nosotros de pequeños.

¿Quién no recuerda ser un renacuajo y estar subido en una banqueta aporreando los botones de una recreativa en un bar? Mientras mis padres tomaban un café o unas cañas, mi hermano y yo estábamos empotrados en la maquinita de marras. Daba igual que la máquina estuviese en modo demo y que muchas veces nuestros progenitores no nos diesen una moneda para jugar un rato. No importaba, movíamos el joystick y pulsábamos los botones simulando jugar, mientras observábamos por millonésima vez la secuencia automática. Aquellos mandos de recreativa eran tan funcionales, tan intuitivos, tan satisfactorios... Así que, papás retromaníacos, ¿cómo es posible que no tengáis ya un arcade stick para vuestro PC con una buena colección de juegos para MAME o para otros emuladores de consolas? Es todo lo que necesitáis para que vuestros hijos empiecen a disfrutar de los videojuegos. Dentro de la enorme oferta de los arcades, encontraréis juegos muy válidos para niños bastante pequeños. Los "beat'em ups" son excelentes por su alta frecuencia de machacar el botón y por su sencilla mecánica. Solo dos palabras: "Tortugas Ninja". A todos los críos les encanta.

Podéis probar, si queréis, con juegos más sencillos, de estos ideados en épocas más recientes para niños pequeños, pero recordad una cosa: los niños no son tontos. Al contrario, son muy listos. Creo que más que nosotros a su edad. Y son esponjas. Aprenden con una facilidad pasmosa. Por lo tanto no tratemos a nuestros hijos como si fueran tontos. Jugar con videojuegos puede ser una actividad muy gratificante para ambas partes, además de los beneficios extra que los videojuegos pueden aportar al desarrollo del niño. Coordinación ojo-mano, prácticas de lectura o de matemáticas si les ponemos algún juego en el que tengan que sumar puntos de daño, defensa, etc. Los videojuegos por tanto son beneficiosos para los niños.

Mi hija empezó a jugar con 3 años y hace unos meses, ya con 5 años, me hizo sentir viejo e inútil cuando me ganó en el 'Capcom Sports Club', ¡al segundo o tercer día de enseñarle el juego! (tengo la buena costumbre de no dejarme ganar). Es una sensación rara, entre orgullo por lo bien que lo ha hecho y bajonazo por darte cuenta de que el tiempo pasa y la vida se te escapa entre los dedos.

Así que el arcade stick se convierte en un elemento más que interesante para los niños, y también para nosotros, claro. Ya tenemos la excusa perfecta. Y, aunque pueda parecer caro, hay una gran gama de calidades y precios. Pensad que quizás puede ser buena opción comprar uno baratito para que si el niño le da unos buenos meneos y lo rompe, el soponcio que nos dé sea menor. Ah, botones, esas cosas casi mágicas para un crío y su misterioso magnetismo que incita a ser pulsados una y otra vez. Vuestro hijo seguro que ya se quiere apoderar del mando a distancia de la tele porque ha descubierto que cuando os ve pulsando esos botoncitos, ocurren cosas.

El Atari ST también se hace mayor

La serie de ordenadores de Atari también cumple 30 años en 2015. Apareció antes que el Amiga en el mercado y fue para muchos la sorprendente primera impresión con los 16 bits.



No solo el Amiga cumple años y entra en una edad más que madura envidiable, y es que una de sus competidoras más feroces, el estupendo Atari ST, hace lo propio durante este 2015 entrando a formar parte por derecho propio en la galería de leyenda de los ordenadores de 16 bits.

Además, la historia del Amiga y el Atari ST no dejan de entralazarse desde sus respectivas concepciones hasta que a principios de los 90 comenzaron a diluirse por el fuerte empuje comercial del PC y otras máquinas para jugar como las consolas. Fue desde que en 1982 Atari le dio con la puerta en las narices a Jay Miner impidiéndole realizar su sueño de un nuevo ordenador más potente que sustituyera a la familia de microordenadores de 8 bits de la empresa. Luego comenzaron los coqueteos, primero con Hi-Toro, el germen del Amiga, y luego con la mismísima Commodore, hasta que Jack Tramiel, quien había comprado la división de ordenadores de Atari a la Warner en 1984, presenta el 520ST en el CES de las Vegas en enero de 1985. El ordenador, equipado con una CPU Motorola 68000 cogía ventaja en esta nueva carrera, y lo hacía a lo grande gracias a una interfaz gráfica de ventanas, (el GEM), totalmente revolucionaria para este segmento informático, capacidades multimedia notables y un precio realmente competititvo.

Rápidamente se subieron al carro grandes productoras de software a pesar de los recelos iniciales que pudieran tener con las conocidas prácticas abusivas en los negocios de Tramiel y compañía. Tanto videojuegos como programas de producción, dibujo, 3D, CAD y sobre todo musicales, coparon gran parte del catálogo del software del ST y los modelos posteriores.

Importantes diseñadores como Peter Molyneux o Jeff Minter, hicieron del ST su estandarte, y en el caso del segundo fue aún más importante su implicación gracias al modelo shareware que impregnaban sus surrealistas producciones. Títulos roleros como el conocido Dungeon Master, aventuras tridimensionales que destacaron en el último tercio de la vida comercial del ordenador como Midwinter, o toda una plétora de simuladores de vuelo 3D, hicieron de las suyas y fueron carne de cañón para los jugones que buscaron dar un paso más allá tras haber disfrutado de los ordenadores de 8 bits que a medidados de los 80 aún tenían mucha tela que cortar.

Posteriores modelos que ampliaron la memoria del ordenador y le dotaron de una capacidad de cálculo mayor, incorporando disco duro, etc. como en el caso del Atari Mega, propiciaron que se utilizara como herramienta realmente versátil y relativamente barata en el mundo de la autoedición, en comparación con los ordenadores Mac, siempre y cuando teniendo en cuenta sus limitaciones, claro. Programas como Calamus o PageStream permitian confeccionar revistas y maquetarlas de manera sencilla obteniendo resultados francamente notables.

Sin embargo, fue en el ámbito musical donde el Atari ST destacó sobre el resto de competidores de la época gracias a la incorporación de los puertos MIDI y el software que se desarrolló para la plataforma, permitiendo a músicos más o menos profesionales crear sus composiciones mediante notación musical o a través de programas tipo tracker como Cubase, Creator, Notator, TCB Tracker o el increíble Quartet.

«YA SEA JUGANDO HASTA ALTAS HORAS DE LA MADRUGADA JOYSTICK EN RISTRE, COMPONIENDO MÚSICA O DISEÑANDO NUESTRO PROPIO VIDEOJUEGO»

Desarrollo de videojuegos en casa

Otra de las facetas fuertes del Atari ST fue la cantidad de software existente con el que poder diseñar y publicar nuestros propios videojuegos. Desde soluciones basadas en el lenguaje Basic como el notable GFA Basic, pasando por DevPac o el divertidísimo STOS, un conjunto de herramientas que usaba también el BASIC en segundo plano con el que pasar horas y horas usando su ediitor de sprites, diseñando escenarios y dándole a todo un movimiento y una lógica más o menos decentes. Creado por Mandarin Software (luego Europress), lo cierto es que revistas del sector como ST Format contribuyeron con sus extensos tutoriales y versiones demo a expandir su uso entre los usuarios más entusiastas y curiosos del ordenador de Atari. Puede que los resultados no fueran excesivamente vistosos y que la velocidad de las creaciones se resientera bastante, pero nada de eso empañaba la satisfacción de crear nuestro propio videojuego, por muy simplón que éste fuera.

Relacionado con el diseño de videojuegos no podían faltar las utilidades de dibujo y pixelado como Degas o Neochrome, cada una con su punto fuerte, y la espectacular y cacareada por aquel entonces Spectrum 512, que se anunciaba como la única utilidad que permitia mostrar 512 colores simultáneos en la pantalla del monitor. Que tiempos aquellos...

Los nuevos modelos

Atari no se quedó en el ST, y a pesar de que no abarcó un mercado tan heterodoxo como Commodore con su Amiga, lo cierto es que los ingenieros mejoraron en parte la máquina con los modelos posteriores. Así fue el caso del STe, que incluia capacidades audiovisuales y de cálculo mejorados con respecto a sus antecesores más que notables gracias a un Blitter o su nuevo chip de sonido. La paleta de colores llegaba hasta los 4096 pero por desgracia pocas herramientas y/o juegos se aprovecharon de estas mejoras. A finales de 1989 las cosas habían cambiado y por ejemplo las productoras de videojuegos habían dejado en gran parte de convertir simplemente sus títulos creados en un ST directo al Amiga, y ya aprovechaban las capacidades tecnológicas superiores del ordenador de Commodore, dejando no muy bien parado al ST en este sentido.

Otro modelo que llegó para tratar de captar a un usuario más profesional fue el Atari TT, que incorporaba un Motorola a 32MHz 68030 más potente y que incluía incluso disco duro. Fue concebido como herramienta de trabajo embutido en una carcasa totalmente distinta a lo habitual en la gama, más similar a la de un PC o un Mac. Por desgracia el ordenador sucumbió en el mercado ante sus competidores y Atari no fue capaz de crear una versión compatible con Linux que expandiera sus funciones a tiempo, y de hecho los remanentes de stock sirvieron como sistemas de desarrollo para crear videojuegos para la consola Jaguar.

En 1992 Atari publicó su último ordenador antes de dedicarse por completo al mercado de las videoconsolas: el Falcon 030. Tras no pocos retrasos, un montón de rumores, esperas interminables y algún que otro susto por incompatibilidades importantes con el software anterior, el Falcon se puso a la venta a finales de 1992 y permaneció en el mercado un año escaso. El mundo del PC acaparó la informática doméstica, y una máquina atractiva, pero carente de soporte y limitada en determinados aspectos, no podía competir con IBM y los cientos de clónicos que conquistaban los hogares de medio mundo. Aún con todo, el Falcon será recordado por sus capacidades expansoras y por haber perdurado hasta la actualidad como la pieza de hardware de la gama que más 'juego' da a los 'locos' de los ordenadores. Hoy en día se sigue creando software para Falcon, ya sean videojuegos o algunas herramientas, e incluso existen aceleradoras gráficas en un sentido similar al del Amiga.

En definitiva el Atari ST y todas sus vertientes siempre tendrá un rincón reservado en nuestros corazones. Desde mediados de los 80 y hasta entrados los 90 fue junto al Amiga el ordenador de 16 bits de referencia para los jugones occidentales. Son horas y horas las que hemos pasado delante de su monitor muchos de nosotros, ya sea jugando hasta altas horas de la madrugada joystick en ristre, componiendo música o diseñando nuestro propio videojuego, y eso, por fortuna, no hay nadie que se lo quite. ¡Felicidades!

Nuestros preferidos para Atari ST (Imágenes: mobygames.com y atarimania.com)

Hemos escogido ocho títulos representativos del Atari ST como nuestros títulos preferidos:



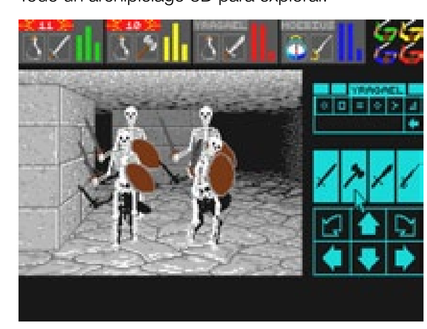
STARGLIDER II (Argonaut, 1989)
Una experiencia espacial inmersiva.



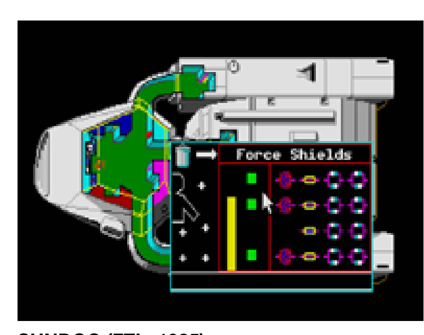
MIDWINTER II (Maelstrom Games, 1991)
Todo un archipiélago 3D para explorar.



LETHAL XCESS (Eclipse Software, 1991)
Uno de los mejores shooters disponibles.



DUNGEON MASTER (Mirrorsoft, 1986)
EL RPG que marcó época en ordenadores.



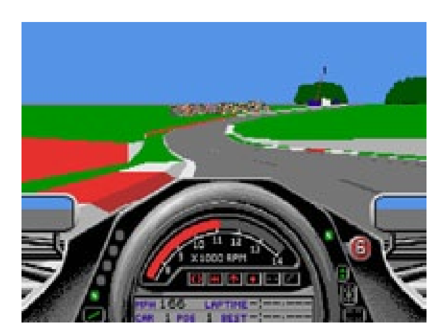
SUNDOG (FTL, 1985)
Combinación de géneros adictiva como ninguna.



LLAMATRON (Llamasoft, 1991)
Basado en el clásico Robotron, diversión a raudales.



SUPER CARS II (Magnetic Fields, 1991)
Jugabilidad 100% y posibilidad de dos jugadores.



F 1 GRAND PRIX (Microprose, 1991)
Un clasicazo de los juegos de carreras

Resumen RetroEuskal 2015

Del 23 al 26 de julio de 2015 tuvo lugar en Barakaldo (Vizcaya), la duodécima edición de este evento clásico en nuestro país

RetroEuskal es el evento anual sobre retroinformática, organizado por la asociación RetroAcción, que este año alcanzó las 12 ediciones. Como otras veces, se celebró al amparo de una de las concentraciones informáticas decanas en España, la Euskal Encounter 23, del 23 al 26 de julio de 2015, en el Bilbao Exhibition Center en Barakaldo. Todos los aficionados pudieron disfrutar de un buen puñado de charlas y actividades relacionadas con los videojuegos y la informática clásica.

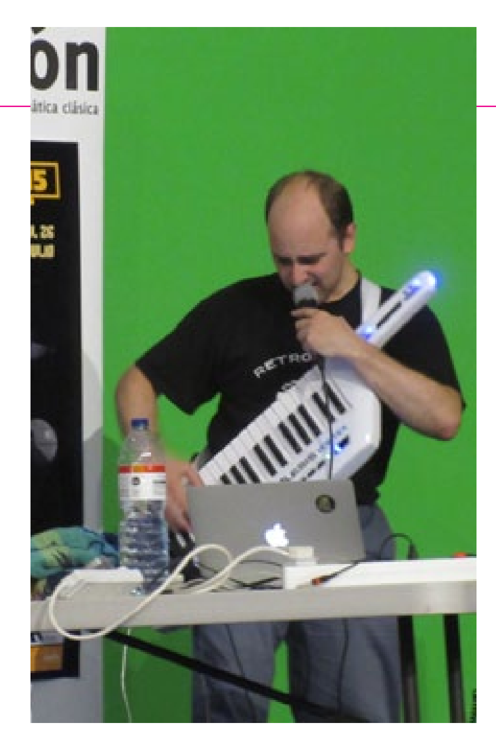
En 2015 se estrenará la primera película de la nueva trilogía de Star Wars, saga que lleva desde hace casi 40 años alimentando la imaginación de grandes y pequeños y haciéndonos disfrutar de muchas maneras, entre las que destacamos el centenar largo de videojuegos relacionados o inspirados en el universo Star Wars. Todo este ambiente a lo Guerra de las Galaxias en RetroEuskal 2015 se ha reflejado tanto en el cartel del evento como en el preanuncio, debido a que hace 25 años, en 1990, Adobe lanzó al mercado la primera versión del que actualmente es el editor gráfico referencia: Photoshop. Curiosamente uno de los dos hermanos que lo desarrollaron trabajaba para la Industrial Light & Magic.

La temática principal sobre la que giró esta edición de RetroEuskal fue la historia de los videojuegos de Star Wars, protagonistas absolutos tanto de la exposición de este año como del juegódromo, donde disfrutamos de algunos de los clásicos más recordados y participamos en un torneo de pinball. La exposición mostraba un recorrido por los más relevantes videojuegos de Star Wars desde 1982, cuando apareció el primer videojuego licenciado por Lucas, The Empire Strikes Back para Atari 2600 e Intellivision, hasta 2008. Cerca de 100 videojuegos desarrollados para unos 30 ordenadores y consolas distintas, organizados en diferentes categorías y pertenecientes a casi todos los géneros. No faltaron los simuladores de vuelo de la serie 'X-Wing', las películas interactivas tipo Rebel Assault, o juegos más modernos como los títulos de Lego, Clone Wars o KOTOR.



En el juegódromo, zona dedicada a disfrutar de los ordenadores y videoconsolas clásicos, los asistentes pudieron dejarse llevar por la saga de George Lucas. Allí se disponían de una Atari 2600 en la que jugar a "Star Wars: The Empire Strikes Back" (1982), un ZX Spectrum dotado de un SpectraNet para descargar por Internet varios juegos inspirados en Star Wars, entre ellos "3D Starstrike", y una Super Nintendo con un cartucho EverDrive con una tarjeta SD para jugar a los tres juegazos Star Wars de la SNES: Super Star Wars, Super Empire Strikes Back, y Super Return of the Jedi. El hardware antiguo y las nuevas tecnologías se unieron para disfrutar de los videojuegos clásicos. También contamos con una Nintendo 64 para jugar a "Star Wars: Episodio I: Racer", una GameCube para jugar a "Rogue Squadron II: Rogue Leader", un PC con 10 emuladores para disfrutar de distintos juegos Star Wars sobre consolas y ordenadores de los que no disponíamos, y otro PC con varios juegos Star Wars para Windows, como los espectaculares indies





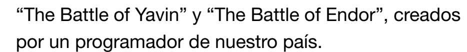






Guerra de las Galaxias. La saga de Lucas centró la atención de RetroEuskal 2015 como puede apreciarse en la vitrina con parte de los juegos expuestos. Arriba a la derecha Matt Westcott en su particular actuación. A su izquierda un Atari ST, ordenador que cumple 30 años. A la derecha el profesor Francisco Serón tras la charla sobre efectos especiales.





"The Battle of Yavin" y "The Battle of Endor", creados por un programador de nuestro país.

Además, los asistentes a la zona pudieron disfrutar de un par de máquinas recreativas de la AUMAP y, como primicia en RetroEuskal, otro par de pinballs, gestionados por la Asociación BC Pinball.

Efectos especiales. ¡Música maestro!

Fue hace 40 años, en 1975, mientras Steven Spielberg nos aterrorizaba con "Tiburón", cuando George Lucas por su parte fundó la Industrial Light & Magic para que se encargara de los efectos especiales por ordenador de la "Guerra de las Galaxias". Este aniversario nos sirvió de inspiración para organizar la charla "La magia de los efectos especiales: una retrospectiva histórica", donde escuchamos el papel que han jugado los ordenadores en el séptimo arte. Francisco J. Serón, profesor Catedrático de Lenguajes y Sistemas Informáticos en la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Zaragoza y experto en CG (Computer Graphics o gráficos por ordenador) repasó la historia de los efectos especiales, desde sus orígenes (que casi coinciden con los inicios del cine) hasta el presente, con especial énfasis en los efectos especiales por ordenador, que son los que realmente revolucionaron la industria. Algunas películas de la saga Star Wars merecieron mención especial, pues marcaron un antes y un después en lo que se refiere a los efectos por ordenador.

Algunas de las melodías más recordadas de la saga también fueron rememoradas en el retroconciertazo "Chiptune Wars" de manera muy especial. Matt "Gasman" Westcott volvió a RetroEuskal para regalarnos otro concierto chiptune. Con el sonido del ZX Spectrum de protagonista y armado con un teclado portátil, un micrófono "vocoder", y mucha energía, Gasman desplegó todo su potencial sobre el escenario. Espectacular.

Celebrando aniversarios

Hace 30 años, en 1985, se lanza la revista Micromanía, una de las primeras y más revelantes publicaciones españolas sobre videojuegos y que aún

Los pinball, una gran atracción. Hasta los personajes de Star Wars se atrevieron con unas partiditas a los 'petacos'. Abajo un C64 y una NES, sistemas que albergan un MOS 6502 en sus corazones, un Spectrum conectado a Spectranet, y la doctora Retro, experta en revivir en su 'morgue' a no pocos sistemas clásicos. Al final de la página una pequeña muestra de la exposición sobre Micromanía en su 30 aniversario.

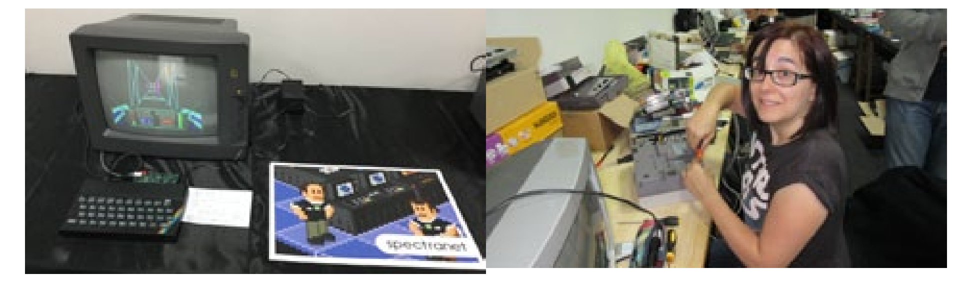




sigue al pie del cañón; a ella dedicamos una vitrina pues su subtítulo "Sólo para adictos" enganchó a muchos a la "droga" de los videojuegos. Igualmente cumplen 30 años algunos videojuegos clásicos tan recordados como Gauntlet, Ghosts'n Goblins, Commando, Space Harrier, Yie Ar Kung-Fu, Gradius, Hang-on, Duck Hunt, ¡o el mismísimo Super Mario Bros! No olvidamos el 30 aniversario del Atari 520ST, que destacamos en una vitrina. También cumple 40 años un pequeño pero importantísimo chip, el MOS 6502, el microprocesador de 8 bits de muchos de los primeros ordenadores personales como el Apple I y el II, el Commodore Pet y el VIC-20, el BBC Micro, etc., y de consolas como la Atari 2600 y la propia NES. Vamos, casi nada... Es por todo ello que dedicamos una vitrina a tan pequeño, pero a la vez gran 'personaje', de la historia de la informática.

Además, no faltaron las tradicionales actividades como la proyección de demos de 8 y 16 bits, el concurso para disfrazarse de PatxiBot, y el taller de reparación de equipos retro. Todo ello comprimido en cuatro días de actividades retroinformáticas que se completaron con la presencia de varios miembros de la Spanish Garrison de la Legión 501 ataviados con los trajes de la saga, y que fueron la sensación de todos los asistentes, no sólo de RetroEuskal, sino también de la Euskal Encounter. ¡Hasta el año que viene!

Textos e imágenes: Asociación RetroAcción



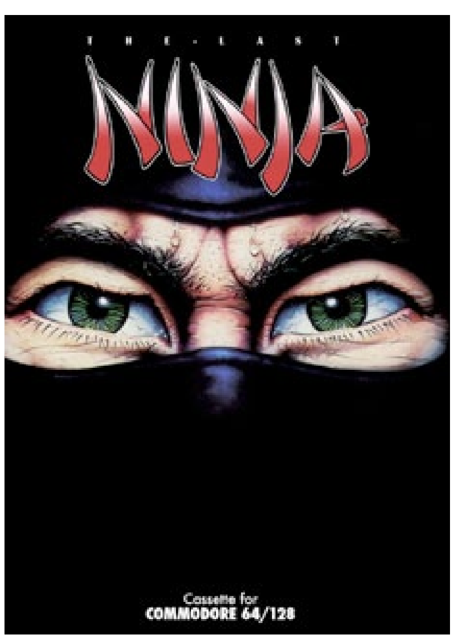


Coverbox

Repasamos algunas de las carátulas de videojuegos más curiosas, sorprendentes o bien realizadas de la historia.

Broken Sword (1996)

Cómo nos gustan aquellas ediciones de juegos de PC que venían en su imponente caja de cartón, con sus instrucciones y demás papelajos en el interior. Ediciones muy cuidadas que, por otra parte, no siempre venían acompañadas de la impresión de una buena ilustración. Y ese es el caso de 'Broken Sword'. Exceso de elementos y con una composición bastante lamentable: un borrón azul, un sello de cera roja, las teclas de una máquina de escribir, letras y más letras... ¡Ah, sí!, y la cara de Joaquín Cortés (porque si no es él, es su hermano gemelo) mirándonos intensamente. Una abominación de portada que, a pesar de ello, encierra un gran juego.

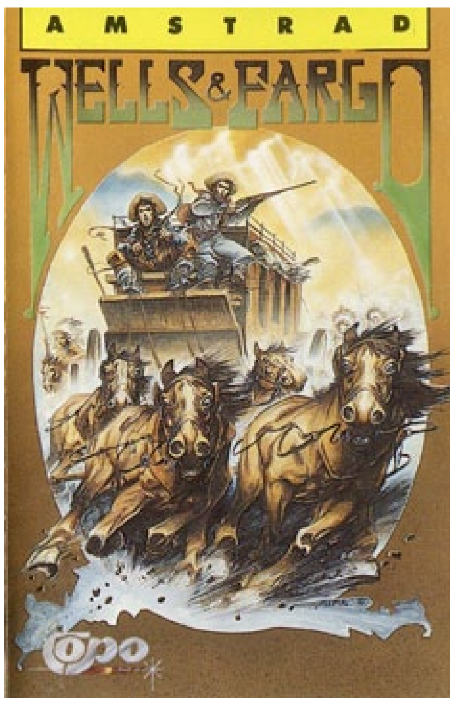


The Last Ninja (1987)

Parece que en este número nuestra sección de portadas va de ojos: Joaquín Cortés, los caballos del 'Wells & Fargo'... y ahora un ninja. La portada de 'The Last Ninja' nos observa con unos penetrantes ojos. Lo poco que podemos ver del personaje nos permite adivinar que estamos ante un experimentado asesino que nos vigilará pacientemente esperando su momento, oculto en las sombras enfundado en su traje negro. Paciente, pero en tensión, preparado para entrar en acción. Y hombre, por qué no decirlo, pasando un poco de calor, porque hay que ver los gotarones de sudor que manan bajo su capucha. Menos mal que esas cejas tan pobladas le protegen los ojos contra el sudor. Toda una lección de cómo hacer una estupenda portada con estos elementos...

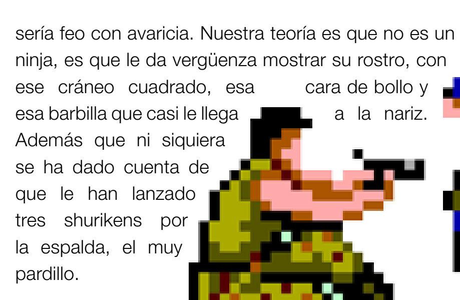
Wells & Fargo (1988)

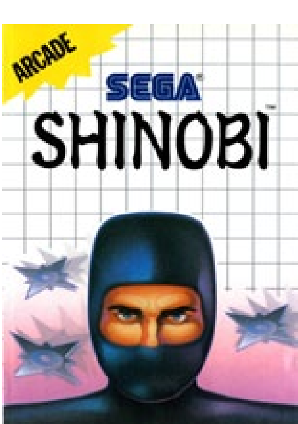
Pongámonos en pie, porque vamos a hablar del maestro Azpiri. Todos sabemos que a Azpiri lo que más le gusta es dibujar muchachas insinuantes, pero eso no quita para que las ilutraciones en las que no aparecen sus chicas sean también imponentes. 'Wells & Fargo' es uno de esos juegos que cuenta con una gran portada azpiriana. El dibujo exuda acción y frenetismo. Los caballos que tiran de la diligencia son el elemento principal. Unos caballos que corren asustados por los disparos de sus conductores y el ataque de los indios. Ojos fuera de sus órbitas, orificios nasales dilatados para tomar más oxígeno y escapar del peligro saliéndose de los límites del papel. Un trabajo muy dinámico (aunque el juego es de Topo) que invitaba a comprar el juego. Lástima que no esté a la altura de tan magna portada.



Shinobi (1988)

... Lección no aprendida por Sega, empeñada en hacer de sus portadas para Master System un museo de los horrores. 'Shinobi' no fue una excepción, por desgracia. A la tradicional y horripilante cuadrícula que le cascaban a todos los juegos de Master System, y que también nos zampamos de otra forma en Megadrive y en Game Gear, se añade la cabeza del ninja. Bajo la capucha se adivinan unos rasgos mal proporcionados. Tanto es así que con la cara descubierta ese hombre sería feo con avaricia. Nuestra teoría es que no es un ninja, es que le da vergüenza mostrar su rostro, con ese cráneo cuadrado, esa cara de bollo y esa barbilla que casi le llega a la nariz. Además que ni siquiera se ha dado cuenta de que le han lanzado tres shurikens por la espalda, el muy pardillo.





Anarchy (1990)

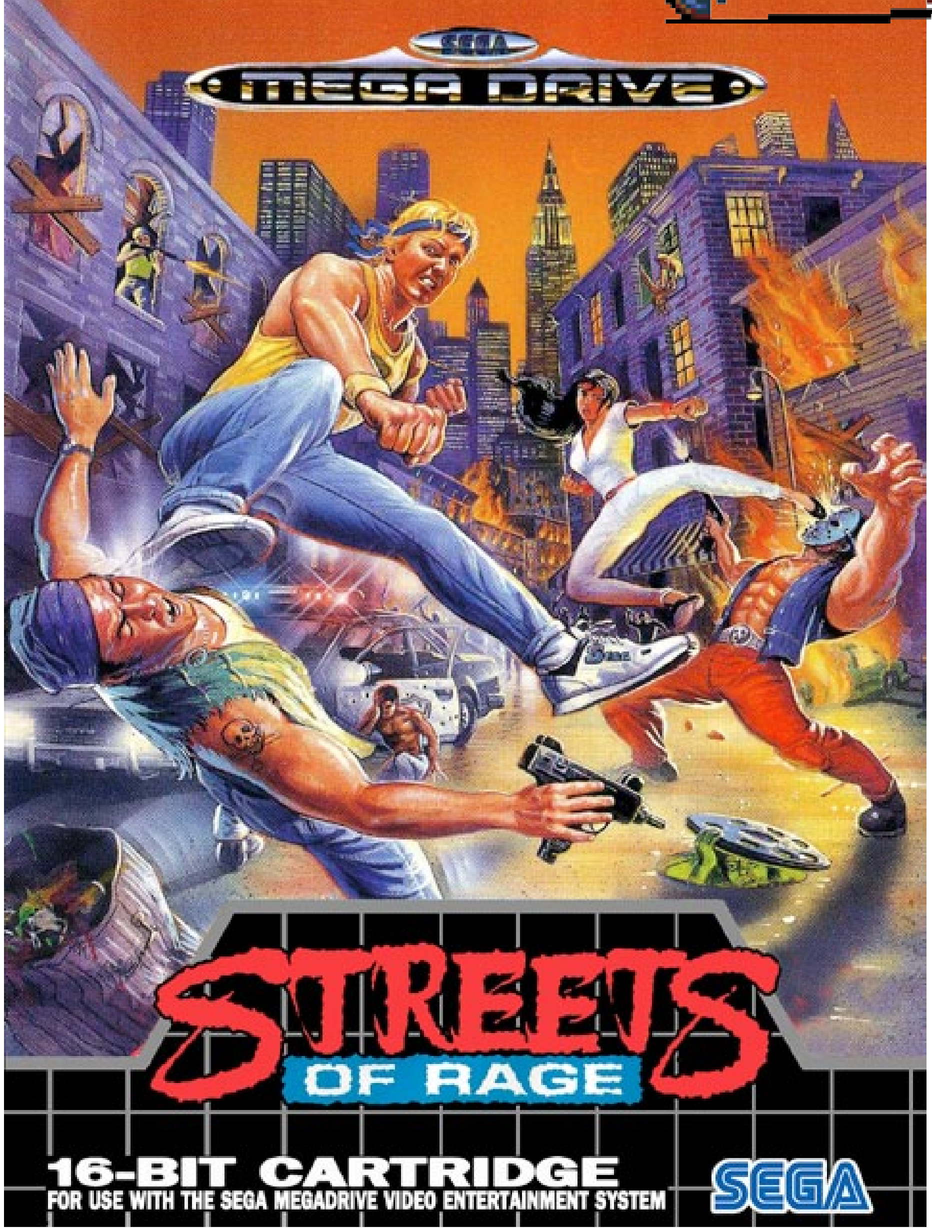
Hay portadas que, desde que las ves por primera vez en las estanterías de la tienda de turno, te llaman. Aquí siempre defenderemos la importancia de una buena portada y su innegable función como pieza de marketing. La portada de 'Anarchy' te dice: "Hey, tú". "¿Es a mí?", respondes. "Sí, tú. Mírame. Mírame fijamente. Cómprame. Cómprame. Te lo ordeno". Clavas tu mirada en el ojo que te observa, que te hipnotiza, que te subyuga. "Cómprame". Y no tienes más remedio que hacerlo. ¿Quién podría resistirse? Es pura belleza, puro arte. No te importa ni de qué va el juego, ni si le pega esa portada, ni si es bueno o malo. Sales por la puerta de la tienda con el juego bajo el brazo, feliz. Y piensas, "hmmm, un momento... ¡si ni siquiera tengo un Amiga!". Melvyn Grant, ¡qué gran trabajo!



Final Fight (1992)

'Final Fight' es una de las grandes leyendas del género de los mamporros, así que su conversión para Súper Nintendo fue esperadísima, y uno de los grandes aliciente para comprar la consola. Pero si el juego quizás quedó un poco por debajo de las expectativas, la portada era un bajonazo en toda regla. 'Final Fight', todos lo sabemos, va de repartir hostias como panes, así que en la portada vemos a Haggar y a otro maromo mirándose cara a cara, desafiantes. ¿Desafiantes? Pues no. Más parece que vayan a darse un beso. La expresión tierna y amorosa de Haggar les delata. También ayuda a crear ambiente que Haggar se parezca en la imagen a Freddy Mercury, y las vestimentas de cuero con tachuelas del otro. Vamos, que parece que en vez de ponerse a pelear, van a cogerse de la mano para ir directos a echar unos bailes, bien agarrados, a La Ostra Azul.





Streets of Rage (1991)

Si la portada de 'Final Fight' es bastante desastrosa, la respuesta de Sega a la exclusiva del arcade de Capcom por Súper Nintendo, 'Streets of Rage', enmendaba los horrores con los que nos atormentaba en Master System. La cuadrícula seguera en Megadrive quedaba relegada a la zona del título, donde cantaba pero menos, dando mayor protagonismo a la ilustración principal, que en este juego rayaba a un buen nivel. Los protagonistas repartiendo leña, pandilleros ochenteros, armas, coches de policía, fuego, una tapa de alcantarilla por la que se asoma otro tipejo... todo esto en un escenario callejero, un callejón de mala muerte cualquiera con su cubo de basura y todo. Acción y más acción. Y ojo al detalle de las deportivas de Axel, de la marca Sega.



¡30 añazos de Super Mario!

Nintendo celebra a lo grande la treintena de su serie plataformera más simbólica con el lanzamiento de Super Mario Maker

Este 2015 es desde luego un año de celebración y reconocimiento y Nintendo también se une a la fiesta reconociendo los treinta años que han pasado desde que naciera Super Mario Bros. en 1985 en el cuartel general de Kyoto de la gran N.

Y para celebrarlo nada mejor que hacerlo con un disco para Wii U que nos permita crear nuestros propios niveles, compartirlos y disfrutarlos con los demás. Nintendo más 'social' que nunca, quien lo diría. Todo un símbolo para millones de personas, la creación de Miyamoto-san sigue estando muy en forma aún después de todo este tiempo, y sigue ejerciendo como buque insignia de la todopoderosa Nintendo. El bigotudo personaje de mono azul y camiseta roja ha trascendido incluso los confines de los videojuegos, calando muy hondo en la cultura popular. Tenemos totalmente asumido que gentes de todas las edades y condiciones conozcan tanto al personaje como los videojuegos en los que aparece.

Triunfando al son de sus saladas onomatopeyas, Mario y todos los personajes que rodean su universo, colorido y excepcional, han pervivido a lo largo de las últimas décadas adaptándose a los nuevos tiempos, ofreciendo nuevas perspectivas como "mascotas" (de ahí los juegos deportivos, por ejemplo), y destacando siempre por encima de la media de las producciones del momento en las listas de lanzamientos. Si hay algo que no falta en los juegos que tienen a Mario de protagonista son altos valores en producción y el mimo con que Nintendo y sus equipos desarrolladores envuelven a estos títulos.

Desde aquella desvergonzada aparición como "malo, malote" en Donkey Kong JR., sus apariciones televisivas de los 80, o el tremendo merchandising del que ha sido objeto a lo largo de todos estos años, Mario, y sus juegos, son desde luego uno de los pedazos más importantes de la historia del entretenimiento lúdico, y probablemente, de la historia de la propia sociedad reciente.

Este 2015 reconocemos sus títulos plataformeros más puros, los que de alguna manera han definido al género y a estas alturas han pasado como herencia de padres a hijos. Solo nos queda desear que cumpla muchos más, ¡por otros, al menos, treinta años más de diversión!



El principio de una leyenda. El primer Super Mario Bros. ha vendido más de 40 millones de cartuchos.



SUPER MARIO MAKER

El nuevo juego de Nintendo para Wii U con el que conmemorar este aniversario tan especial, hará las delicias de los amantes de niveles imposibles y alocados. La posibilidad de cambiar el ‘ambiente’ y los sprites de los personajes, añaden un punto nostálgico difícil de rechazar.



2002 Super Mario Sunshine
GameCube

2006 New Super Mario Bros.
DS

2007 Super Mario Galaxy
Wii

2010 Super Mario Galaxy 2
Wii

2012 New Super Mario Bros. 2
3DS

2012 New Super Mario Bros. U
Wii U

2013 Super Mario 3D World
Wii U



¡Córtate el pelo como Guile mientras juegas a la NES!

Viajamos hasta Dinamarca y entrevistamos a Bobby Ågren, el 'Peluquero-arcade'

Si preguntáramos a personas al azar "¿qué tipo de negocios relacionas con videojuegos?" a muy poca gente se le ocurriría responder "una peluquería". Sin embargo, eso es lo que os traemos precisamente hoy a las páginas de Retromaniac, una combinación posiblemente única en el mundo de peluquería y tienda de videojuegos retro con toques de museo.

Ruben og Bobby se encuentra en Copenhague, capital de Dinarmaca, en un barrio que ha logrado en tiempos recientes sacudirse la mala influencia de la droga. Situada en una calle paralela a Jægersborggade, actual reducto de hipsters y otros tipos de "modernos", la zona es conocida porque varios negocios han instalado máquinas arcade para hacer más llevadera la espera a sus clientes. Su propietario, Bobby Ågren, ha ido más allá a la hora de realizar una simbiosis entre videojuegos y otro tipo de negocios logrando uno de los resultados finales que más nos ha gustado en RetroManiac. Bobby ha tenido la amabilidad de contestar a nuestras preguntas y dejarnos hacer alguna fotillo a su local, así que poneos cómodos y prepararos a sentir envidia de los afortunados ciudadanos daneses. No os imagináis lo que hay detrás de ese escaparate...





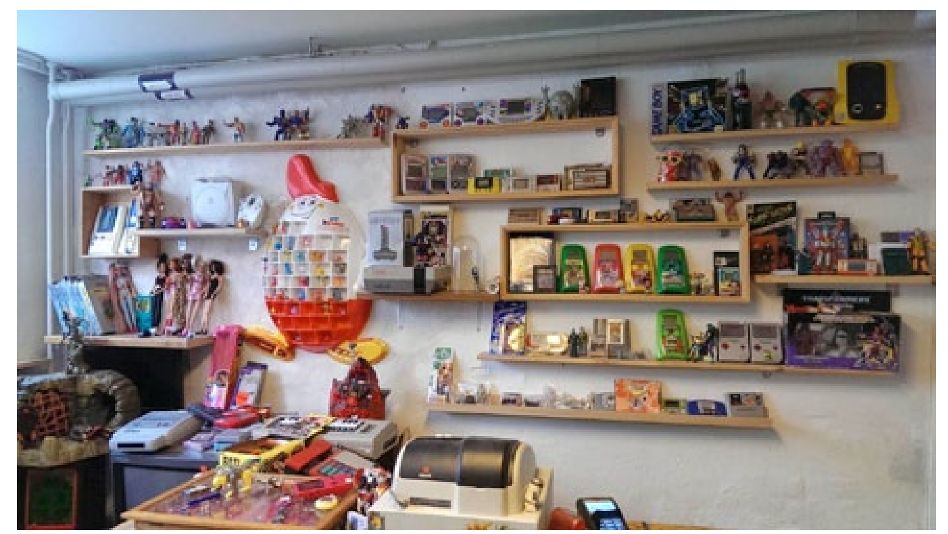
En primer lugar nos gustaría darte las gracias por aceptar esta entrevista. Háblanos un poco sobre ti. ¿Cuándo decidiste convertirte en peluquero? ¿Habías trabajado ya como peluquero antes de abrir tu propio negocio? ¿Qué fue primero, la peluquería o los videojuegos? ¿Cómo se te ocurrió la idea de mezclar videojuegos y peluquería?

Bobby Ågren: Decidí hacerme peluquero hace unos diez años, cuando tenía 21 años. Tengo mi propia tienda desde hace unos cinco años; antes de eso cortaba el pelo en una enorme peluquería normal. Siempre he jugado a videojuegos, pero no fue hasta tarde que descubrí que quería ser peluquero. Cuando era joven solíamos [mis amigos y yo] cortarnos el pelo mutuamente pero nunca pensé por aquel entonces que podría ser mi profesión. Sabía que quería abrir mi propio salón peluquería y en Berlín vi peluquerías que mezclaban cortes de pelo con otras cosas. Y yo estaba metido en el mundillo de los videojuegos y juguetes retro, así que [el paso] fue natural.

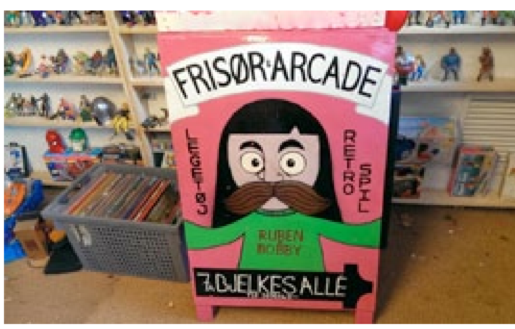
¿Empezaste tu negocio solo o tuviste ayuda? ¿Trabajas solo hoy en día?

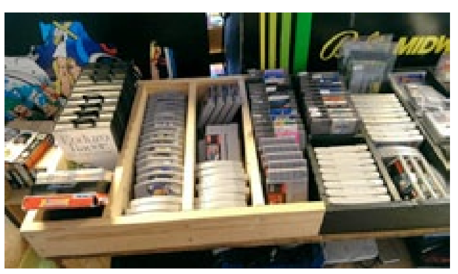
Bobby Ågren: Empecé con mi buen amigo Ruben. Él lo dejó hace 4 años. Él hacía camisetas, dibujos y esas cosas. Por el momento tengo otros dos peluqueros trabajando aquí conmigo: Josh, de Londres, ha empezado hace poco más de un mes, y Jonas se deja caer por aquí de vez en cuando. Jonas acaba de abrir una peluquería en otra ciudad, Odense, en la que también tiene una máquina arcade.

Cada uno de nosotros hemos sufrido durante nuestra vida presiones por parte de nuestras familias o amigos para que dejáramos de jugar a esos videojuegos "que eran una perdida de tiempo". En tu caso has hecho de ellos parte

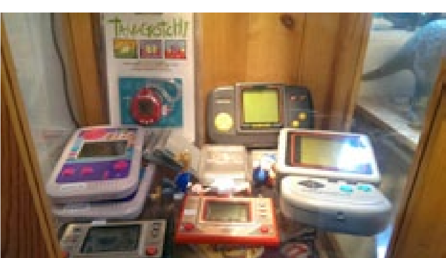




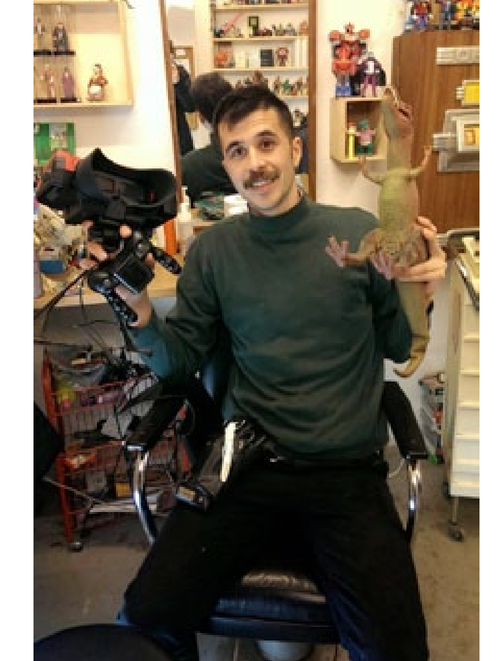


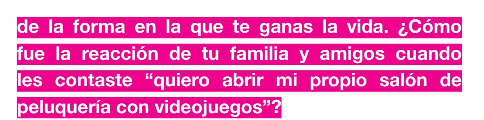






Una peluquería hecha museo. "Máquinitas", videojuegos, máquinas arcade y juguetes antiguos se dan la mano en un negocio atípico.





de la forma en la que te ganas la vida. ¿Cómo fue la reacción de tu familia y amigos cuando les contaste "quiero abrir mi propio salón de peluquería con videojuegos"?

Bobby Ågren: Bueno. Creo que ya están acostumbrado a que yo haga las cosas a mi manera... Mi novia a veces lo pasa mal debido a mi obsesión con estas cosas "infantiles". Me pregunta cuándo voy a crecer...

Háblanos un poco sobre tu propio estilo. ¿Cuál es el corte de pelo que sueles llevar la mayor parte del año?

Bobby Ågren: Justo acabo de cortarme mi típico pelo largo estilo Principe Valiente después de 3 años. Así que ahora me siento como si me pareciese a un Vladimir Putin de piel más oscura.

¿Qué tal funciona la sinergia entre videojuegos y peluquería? ¿Qué atrae más clientes, jugar a videojuegos mientras esperan o que les corten el pelo como a un personaje de videojuegos?

Bobby Ågren: Hehe. Creo que a muchos de mis clientes les encanta la especial atmosfera retro. A algunos les encanta que pueden hablar de otras cosas diferentes a los típicos cotilleos de una peluquería. Y puedes jugar mientras te cortan el pelo. Si superas la puntuación máxima del juego que esté puesto en ese momento mientras te cortan el pelo obtienes un 20% de descuento.

¿Qué tal funciona el negocio hoy en día? ¿Puedes vivir de él o trabajas también para otra gente? ¿Qué te deja más beneficio, el corte de pelo o la venta de videojuegos?

Bobby Ågren: Funciona bastante bien. Llevo viviendo de él 5 años. Suelo cortar el pelo la mayor parte del tiempo y es de lejos lo que más dinero me deja.

¿Qué peinado de videojuegos te gustaría hacer pero nadie ha tenido aún cojones de hacérselo? ¿Cuál ha sido el más extraño que has hecho a petición de un cliente? ¿Cuál es el que haces más regularmente? ¿Alguna vez, por ejemplo, te ha pedido alguien un estilo a lo Sonic?

Bobby Ågren: Tengo un montón de clientes audaces, así que pruebo un montón de peinados diferentes. Pero nunca he conseguido que alguien se haga un estilo a lo Heihachi de Tekken. Me gustaría hacer ese. No suelo tener muchas peticiones de peinados de videojuegos, pero he hecho un Guile de Street Fighter y un Guybrush Threepwood de Monkey Island. No soy muy fan del pelo de punta a lo Sonic o JRPGs.







Imagínate que te pido un corte de pelo en particular, nada difícil o extraño. ¿Qué juego me recomendarías que jugara mientras trabajas en mi pelo? Y por el contrario: ¿alguna vez se ha puesto un cliente tan nervioso mientras jugaba que se ha movido y se ha llevado un trasquilón? ¿Qué juegos no están absolutamente recomendados?

Bobby Ågren: Por el momento acabo de cambiar al juego que puedes jugar mientras te corto el pelo (si te apetece jugar) del Tortugas 2 de la NES al Homebrew World Championship 2012 también para NES. Cuando ha pasado mucho tiempo desde que alguien ha superado la puntuación máxima cambio el juego. Y sí, algunos clientes se olvidan de que están sentados en un sillón de peluquero y saltan como si fueran bolas del Pang! mientras juegan. Entonces sólo les recuerdo que pueden perder las orejas si se mueven mucho. Juegos "machaca-botones" del estilo Track and Field no son nada buenos si quieres que alguien se quede quieto.

Nos hemos enamorado de la estética y el estilo de tu tienda. ¿Porqué piensas que nuestra generación no puede vivir sin nuestros juegos de nuestra juventud incluso para ir a cortarse el pelo?

Bobby Ågren: Por que son cosas cojonudas.

¿Pones música en tu tienda? ¿Es también música de videojuegos o pones música de otros estilos?

Bobby Ågren: Sí. Realmente es diversa. También pongo música de videojuegos. Soy miembro de un grupo planificador de eventos Chiptune / 8 Bits llamado "8-bit Klubben" (www.8bitklubben.dk). Hacemos fiestas Chiptune, eventos mikrodisco, talleres, proyecciones de películas... Ahora estamos haciendo prácticamente una fiesta cada mes. Pero también me gusta el rap, la música dance, tropical bass, acid, trap, afro beat, rock y mucho más... Simplemente me gusta la música.

Tu colección de juegos y figuras es realmente impresionante. ¿De dónde viene? ¿Ya la tenías antes de abrir tu negocio? ¿Sigue creciendo a día de hoy? ¿Alguna vez te ha pagado un cliente un corte de pelo o un peinado con juegos en vez de dinero?

Bobby Ågren: Empecé con mi propia colección pero ahora es la gente la que viene y vende o cambia sus cosas en mi tienda. Intento decirle a todo el mundo que pasa por mi tienda que si tienen algo en su casa o en el sótano de casa de sus padres deberían traérmelo y cambiarlo por algunos juguetes nuevos, juegos o algo de dinero. Me encanta recibir cosas nuevas. Esa es una de las partes que molan de mi trabajo, la sorpresa cuando alguien trae una caja o cosas para rebuscar.

Por cierto, nos llama la atención que incluso tienes ahí juegos españoles. Podemos ver un Aspar en caja grande para algún microordenador de 8 bits. ¿Recuerdas cómo te llegó ese juego? ¿Qué microordenador de 8 bits era popular en los años ochenta en Dinamarca? ¿Se distribuían en Dinamarca los juegos españoles de esa época



En la variedad está la diversión. Centenares de juegos para diferentes sistemas incluyendo alguno patrio como el Aspar.



(nuestra edad dorada? Hablo de juegos como Game Over, Camelot Warriors, Army Moves...)

Bobby Ågren: No recuerdo de dónde ha salido este Aspar. Dinamarca en los ochenta era básicamente territorio Commodore 64 y después Amiga 500, pero también [había] Amstrad y Spectrum. Siento que también tuvimos un montón de Philips G7000 / Magnavox Odyssey 2. Sega [Master System] y NES también eran grandes.

Tienes de todo en tu tienda ¡incluso máquinas arcade! ¿Ha ocurrido alguna vez que entre gente en tu tienda sólo para echar una partida a Gauntlet y no se corten el pelo?



Bobby Ågren: Sí. Tengo un montón de gente que viene sólo para mirar y jugar a algunos juegos. En ese sentido es como un museo, y es genial. La gente es feliz cuando ve este tipo de cosas.

¿Cómo describirías a tu típico cliente? ¿Viene también gente joven a tu tienda? ¿Puedes sentir algún tipo de "presión generacional", por ejemplo padres que fuerzan a sus hijos a ir ahí? ¿Quién quiere más cortes de pelo de videojuegos, hombres o mujeres?



Bobby Ågren: Tengo más hombres que mujeres para cortarse el pelo, pero en realidad hay bastante mezcla. Y un montón de gente de mi edad, pero también niños que han visto al Angry Video Game Nerd en Youtube y quieren probar algunos juegos retro.

Imagínate que por algún motivo sólo puedes elegir una cosa, y sólo una, de tu tienda para llevarte. ¿Qué producto sería?

Bobby Ågren: Mi Vectrex. Es preciosa y tiene una cómoda asa encima.

Nuestra última pregunta. ¿Crees que los videojuegos pueden funcionar bastante bien en otro tipo de negocio que la gente nunca pensaría podría estar relacionado con los videojuegos? ¿Qué tipo de negocio piensas que podría beneficiarse de una mezcla con videojuegos pero nadie ha intentado todavía trabajar en ello?

Bobby Ågren: Si tuviera más tiempo y dinero abriría un gimnasio arcade, dónde te pones en forma jugando a Dance Dance Revolution, versiones modificadas de Mario Kart para bicicletas estáticas y cosas así.

Eso es todo. Muchas gracias por tu atención. Estamos deseando visitarte si vamos de vacaciones a Dinamarca :) ¿Te gustaría añadir algo a nuestros lectores?

Bobby: Mi página web y redes sociales:
www.rubenogbobby.dk
https://www.facebook.com/rubenogbobby
Instagram: @Varmtvand
#bringbobbytojapan

Muchas Gracias a Flor (@hanafl) por las fotografías.

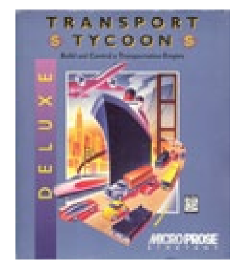

Gredingworth Falls
Gredingworth Falls
Gredingworth Falls Airport
Gredingworth Falls





Perdurando en el tiempo. Si te gusta Transport Tycoon, existe una versión creada por la comunidad, OpenTTD, que además de eliminar algunas limitaciones del juego original, agrega cosas nuevas como, por ejemplo, el multijugador.

Transport Tycoon



SISTEMA: PC
AÑO: 1994
GÉNERO: Estrategia/Gestión
PROGRAMACIÓN: MicroProse
PUNTUACIÓN: *****

Cuando los jugadores de consola nos hablaban de sus Sonic y Mario, los jugadores de PC, no sin cierto aire de superioridad, contraatacábamos citando juegos como SimCity, Populous, Civilization, A-train, Railroad Tycoon o, por supuesto, Transport Tycoon; juegos serios, maduros, sesudos… y tremendamente adictivos.

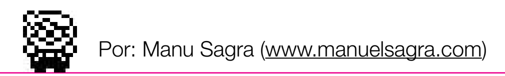
Pero sí es verdad que, de entrada, tiraban un poco para atrás. Éste en concreto, como su nombre indica, consistía en emular a un magnate del transporte. Tenías que fundar tu sede en una ciudad y dedicarte a comprar vehículos, vías, estaciones, etc. Para ello, contabas con la posibilidad de construir estaciones -y vías- de tren, aeropuertos, paradas de autobús y camiones, y puertos marítimos.

Aunque gráficamente el juego cumplía, no era tampoco nada del otro mundo. Pero lo que de verdad aportaba valor al juego eran tanto sus melodías -en formato midi, que podías escuchar de forma independiente- como la tremenda jugabilidad que atesoraba el juego.

El mundo era bastante grande, había decenas (¿cientos?) de poblaciones e industrias a las que abastecer y, aunque se echaban en falta detalles como la posibilidad de entrar en el accionariado de otras empresas o poder comprar fábricas o comercios -cosa que, curiosamente, sí permitía Railroad Tycoon, pese a que el tema del transporte se limitara a los trenes-, había siempre tanto por hacer que se hacía difícil el aburrimiento.

Pero claro, estos juegos siempre han tenido un problema: no tienen un objetivo definido, más allá del forrarse y prosperar, de forma que llegado a cierto punto, el juego iba prácticamente en piloto automático y sólo tenías que sentarte a ver cómo aumentaba tu saldo bancario; sobre todo si habías llegado al límite disponible de vehículos o de estaciones.

En cualquier caso, éste es probablemente el juego de gestión comercial al que más horas he echado, y al que más cariño tengo.



Por: Manu Sagra (www.manuelsagra.com)

MadriSX: 20 Aniversario

El veterano encuentro de aficionados al MSX, germen de RetroMadrid, celebra una edición muy especial, nada menos que 20 años desde aquella primera reunión en 1995







El pasado 27 de junio tuvo lugar en el Centro Sociocultural El Greco un evento especial -a la par que peculiar-, ya que se celebró el vigésimo aniversario de la primera edición de MadriSX. A diferencia de lo que estamos acostumbrados en los últimos años, fue algo más contemplativo que interactivo, y aunque aparecieron algunas producciones novedosas, fue más un evento nostálgico y destinado a reunir a los aficionados que una feria al uso.

Después de entrar al recinto, charlar con los amigos que había por allí y tomar asiento, Rafa Corrales dio paso a un simpático vídeo en el que Néstor Soriano -más conocido como Konamiman– daba el pistoletazo de salida al evento. Y sí, digo tomar asiento porque la mayor parte del tiempo la pasamos viendo vídeos de varias ediciones de MadriSX, tanto de las originales centradas exclusivamente en el MSX, como en las que ya se dio paso a más plataformas retro. No faltaron risas, recuerdos de otros tiempos en los que no había canas y el pelo abundaba, y también algunos momentos en los que alguno de los presentes quería deslizarse por la silla y desaparecer… La traca final fue una sucesión de fotos en las que aparecía la gente que ha ido dando forma a la feria durante estas dos décadas, y también otros que o bien hemos aportado un granito de arena, o simplemente hemos disfrutado de este peculiar mundillo durante estos años. Algunas de estas fotos también estaban expuestas en una pared del recinto, con alguna que otra anécdota de las numerosas ediciones que se han celebrado. Y para que la mañana no se convirtiese en una maratón de vídeos, se iban intercalando presentaciones de diversos proyectos, algunos de ellos ya terminados, y otros todavía en desarrollo…

El Poder Oscuro

Majara Soft -una especie de acrónimo de sus integrantes: Manuel, Jesús y Ricardo– ha retomado un proyecto de hace casi cuatro lustros, lo ha repensado, y ha empezado de nuevo con la idea de crear una aventura / juego de rol para los MSX de segunda generación, que esperan terminar en un año aproximadamente. Eso sí, pese al título, no tiene nada que ver con el juego homónimo de Arcadia que publicó Zigurat en 1988.

Aunque lo están desarrollando en BASIC, he podido ver algunas pruebas de movimiento y tiene bastante buena pinta. Seguro que echan el resto para publicar un cartucho de 8Mb a la altura de lo que tienen pensado.

Arcomage

El equipo de BitVision presentó el título “Arcomage“, un juego de cartas para todos los modelos de MSX basado en el universo de “Might & Magic“. La verdad es que el acabado es estupendo, y se nota que han trabajado bastante el diseño para que se juegue bien en estos ordenadores. Prometen unas seis horas de juego, permite salvar partida en cinta o en PAC, y se puede comprar en Repro Factory desde hace unos meses.

Numbers

Fernando “SapphiRe” López mostró los avances de su nuevo proyecto: “Numbers“, un clon de “Threes” que permite jugar con diversas mecánicas que denotan el gusto del autor por los puzles retorcidos y las matemáticas. Además de con potencias de dos,

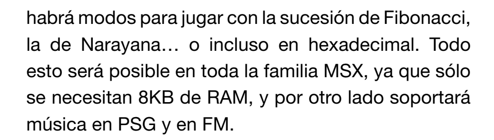












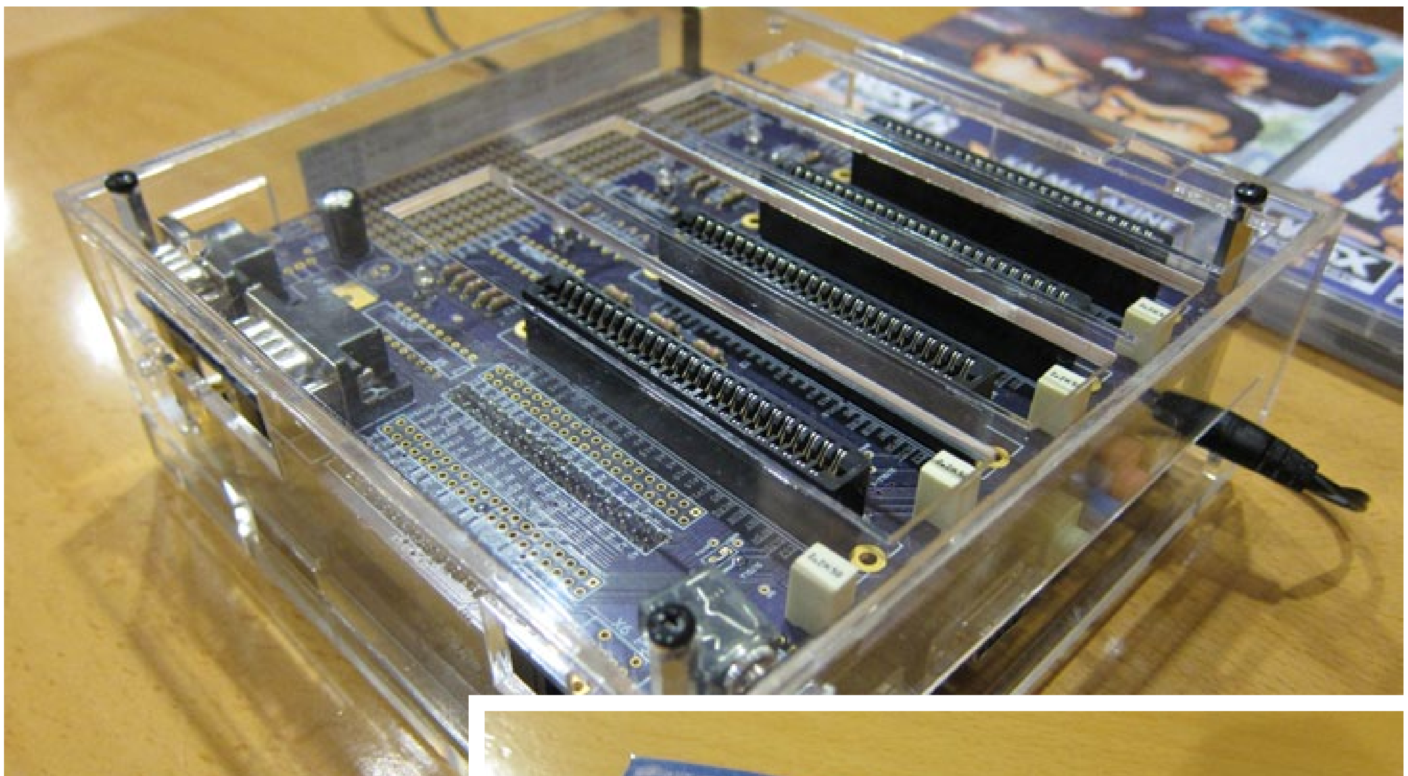
habrá modos para jugar con la sucesión de Fibonacci, la de Narayana… o incluso en hexadecimal. Todo esto será posible en toda la familia MSX, ya que sólo se necesitan 8KB de RAM, y por otro lado soportará música en PSG y en FM.

Jugando a emuladores con un MSX

Manuel Pazos sorprendió al personal usando un MSX para jugar a "Ghost 'n Goblins", "Monkey Island" o incluso a "Metal Gear Solid". ¿Magia? ¿Brujería? Como es obvio, había un pequeño truco para que esto fuese posible. Mi tocayo había hecho un pequeño cartucho que básicamente convertía el MSX en un teclado USB, y lo usaba para controlar una Raspberry Pi. Una pequeña broma relativamente "sencilla"… pero ingeniosa, todo hay que decirlo.

Custom MSX

Salva "Xenon" Perugorría subió al escenario para presentar el proyecto de Custom MSX, que añade a una placa Altera DE1 cuatro slots de cartucho, entrada de audio para cargar cintas, conectores de joystick y un puerto de expansión. Todo ello, apoyado en el trabajo de Caro para esta placa FPGA, que la convierte en un MSX2+ bastante completo. Pudimos disfrutar ejecutando una versión parcheada







de "Nemesis II" con scroll al píxel y música SCC, aunque ciertos problemas técnicos impidieron que funcionasen los cartuchos en cualquiera de los slots. Si estáis interesados en potenciar vuestra placa Altera DE1, Libertium está buscando un grupo de gente para fabricar un lote y que el invento no salga demasiado caro.

MCP: MSX CAS Packager

Álvaro Polo, después de hacer su charla introductoria a la programación ensamblador del MSX en RetroMadrid Days, presentó una utilidad para trabajar con ficheros CAS llamada MSX CAS Packager.

Esta utilidad multi-plataforma programada en Rust -un lenguaje que tiene su primer compilador estable desde hace un mes- permite obtener información del contenido de un fichero CAS, extraer y empaquetar archivos e incluso convertir un CAS a WAV, haciendo que ya no tengamos que depender de viejos programas que dan problemas en sistemas operativos actuales.

El rincón de Salva y Fernando

Xenon y SapphiRe fueron los únicos que tuvieron mesas propias en el evento, haciendo que su rincón se convirtiese en la zona más concurrida cuando acabaron los vídeos y las presentaciones, mientras se proyectaban en la pantalla del salón algunas demos -como la intro de "Illusion City", realizada en BASIC por Kai Magazine con los gráficos de la versión de Mega CD-, o se escuchaban módulos de Amiga reproducidos por una Moonsound.

Precisamente esta tarjeta, que se presentó en la primera edición de MadridSX, fue nuevamente protagonista, ya que trajeron un clon coreano llamado DalSoRi -"sonido lunar" en ese idioma-, de tamaño realmente reducido comparada con la original.

En las mesas también se podía ver el clon del 1ChipMSX basado en la Altera DE1 que hemos visto antes, y también un Zemmix Neo Lite tuneado por el propio SapphiRe. También nos recordó que en MSX Resource Center hay una lista de espera de un clon brasileño de… este clon coreano. Cloneception :)

En esa foto se puede ver también el cartucho de "Booming Boy", un simpático y colorido clon de



👾 ***Zemmix Neo Lite.*** A diferencia del 1ChipMSX original, que era de plástico transparente, este clon coreano tiene una carcasa completamente metálica cortada por CNC, que le confiere un peso considerable y le da un acabado mucho más profesional.



"Bomber Man" publicado por MSX Area para MSX2 que se estrenó hace unas semanas en la última Reunión de Usuarios de Barcelona. Los interesados pueden hacerse con él en la página web de Repro Factory.

La fiesta continuó fuera de "El Greco"

Recuperando viejas costumbres, muchos de los que estábamos en el Centro Sociocultural luego nos digirimos al restaurante chino que hay frente a la salida del Metro de Batán. Supongo que ver tal cantidad de clientela pedir un menú de degustación haría que al dueño del restaurante se le pusieran los ojos como al Señor Cangrejo.

Yo fui uno de los primeros en irme a eso de las cinco de la tarde, pero me consta que los más marchosos se quedaron hasta las dos de la mañana, charlando, trasteando con sus ordenadores, o incluso escuchando una sesión de DJ. Party time!

Conclusiones

Tengo que reconocer que me quedé a cuadros cuando entré en el salón de actos de El Greco. Me imaginaba que ese día me encontraría una pequeña feria con cacharreo, pero no que se hiciese un homenaje tan directo a la primera edición de MadriSX. A pesar de ser más contemplativa que otra cosa, he de reconocer que me lo pasé bastante bien, aún cuando llegué algo tarde al MSX. Afortunadamente, he podido conocer a gente muy especial dentro de este particular mundillo y me siento como uno más.

En cualquier caso, la falta de novedades reseñables se suplió con creces por el hecho de ser un evento minoritario, que forzaba en cierta medida a estrechar los lazos con el resto de aficionados al estándar japonés. Personalmente, prefiero un evento de este tipo que uno más multitudinario y en cierta medida estresante, en el que siempre tienes la sensación de estar perdiéndote algo importante.

Curiosidades

Manuel Pazos se llevó al evento algunos logos de MSX impresos en 3D, y por suerte uno de los pequeños ahora está en mi estantería :)



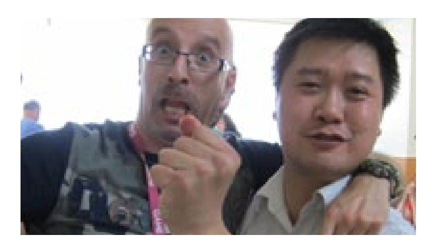
Aunque no fue un evento dedicado a la compra-venta -de hecho, desde el centro nos avisaron de que no se realizaran transacciones económicas dentro-, hubo algunos usuarios que hicieron algo de cambalache a precios de amigo. De hecho, estos dos juegazos fueron vendidos por 100€… en total. Intentad conseguirlos por un precio similar en eBay.



También pude ver estos juegos "ligeramente" subidos de tono de Kai Magazine en formato disco, editados hace unos meses en cartucho.



Y por supuesto, no podía dejar de incluir la foto que se hizo Manuel Varela con uno de los camareros del restaurante chino, después de que bromeáramos diciendo que tenía cierto parecido con Sammo Hung :)





Visitamos el retro y las máquinas recreativas de la Weekend Play mini

A principios de abril cogimos nuestros bártulos y pusimos rumbo a la población malagueña del Rincón de la Victoría, dispuestos a disfrutar, una vez más, del retro

El fin de semana del 4 al 5 de abril, se celebró en El Rincón de la Victoria una nueva edición de la Weekend Play Mini, un evento que aglutina videojuegos, manga, cosplay o el gusto por los sistemas clásicos. La asociación ALTAIR, habitual ya de estos 'saraos', llevó nuevamente una notable colección de sistemas clásicos ,y junto a Mundo Arcade, nuestros amigos expertos en máquinas recreativas, pusieron la nota nostálgica en el pabellón deportivo donde se celebraron estas jornadas.

Como no podía ser de otra forma, RetroManiac se pasó por allí la mañana del domingo para dejarse encandilar por los chicos (¡y chicas por supuesto!) de ALTAIR, y que además en esta ocasión tenían al Spectrum como estrella de la exposición. Nada más llegar saludamos a Ckultur y el resto de compañeros de la Asociación que pululaban por la sala ultimando detalles, y Morgan, a quién muchos conoceréis del podcast Retro entre Amigos, hizo de 'cicerone' y nos mostró algunas de las 'chucherías' que estaban expuestas en una vitrina para que todos disfrutáramos con un trozo de nuestro pasado.

Allí brillaban con luz propia las colecciones de juegos de Ultimate o Mikro-Gen, algunos títulos producidos en nuestro país o las espectaculares ediciones de Elite y Shadow of the Unicorn, acompañados de aquellos 'divertidos' artilugios que servían como protección anticopia. Morgan nos hizo el favor de abrir las cajas, mostrarnos las instrucciones, las cintas o el add-on por hardware de Shadow of the Unicorn, que sustituía de alguna forma la ROM del ordenador, añadiendo además algunos kilobytes más a los característicos 48 del ZX Spectrum.

Tampoco faltaban otras cintas, como la reedición de Retrogamer de 'La diosa Cozumel', diferentes programas para crear aventuras típicas de la época, como el genial The Professional Adventure Writing System -PAWS para los amigos-, y muy conocido en nuestro país gracias al uso que Aventuras AD hizo del mismo. 23 libras de la época por cierto, ¡toda una 'bagatela'! También curiosa la cinta de 'Terrormolinos', un infrajuego de los australianos Melbourne House. A tenor de la descripción del juego que se lee en la parte trasera del cassette, confundieron la conocida ciudad malagueña con la Costa Brava.

Pero todo este software no sería nada sin las máquinas donde ejecutarlo, y ahí es donde entran

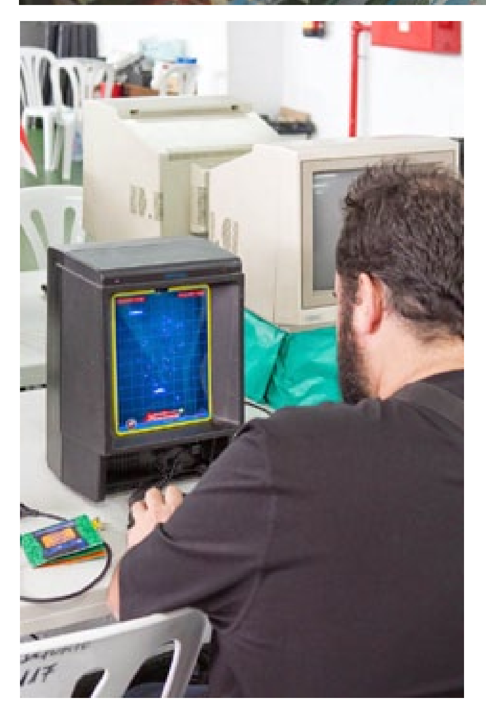








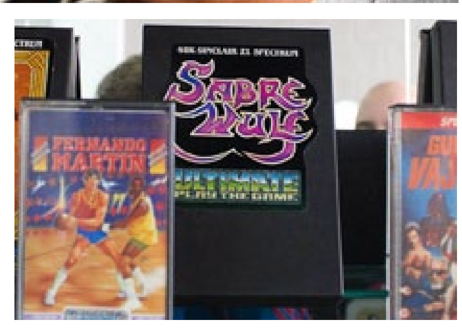




diferentes modelos de ordenador de Sinclair. No podía faltar el típico 'Gomas', conectado a una interfaz de discos de Opus muy curiosa; el ZX+, ordenador de un servidor y que tantas horas de diversión le proporcionó allá por los 80; el siempre genial ZX81; un QL en un estado de conservación fantástico; o un 128k español que brillaba con luz propia. Nos entraron ganas de coger las cintas de la serie Jet Set Willy y ponerlos a correr en todas las máquinas al mismo tiempo, pero aún quedaba mucho por ver en la sala donde se ubicaba todo el retro.

Y es que no iba a ser sólo Spectrum la acaparadora de la atención de los visitantes. También se podía disfrutar





Auténticos juegazos. Morgan nos mostró algunas de las joyas que 'escondía' la vitrina dispuesta en la zona retro. La colección de juegos de Ultimate o la siempre apetecible versión para 8 bits de Elite son solo algunos ejemplos de lo que el visitante podía descubrir tras el cristal.


La Diosa de Cozumel
retro GAMER

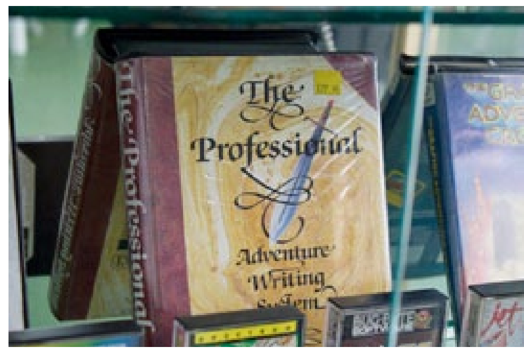



MUNDO AR

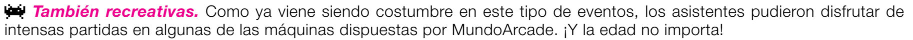

VIDEO·SONIC
Sonic
SEGA.S.A.
INSERT COIN
INSERT COIN
HURRY UP


Opus








También recreativas. Como ya viene siendo costumbre en este tipo de eventos, los asistentes pudieron disfrutar de intensas partidas en algunas de las máquinas dispuestas por MundoArcade. ¡Y la edad no importa!

de ordenadores Commodore, de un Atari ST con un clon del Flappy Bird corriendo en su monitor a todo color, de consolas como Saturn, Dreamcast, Nintendo 64 o PlayStation, de un ordenador Amstrad CPC y una Xbox a tope de emuladores con el mastodóntico joystick para dos jugadores X-Arcade enchufado a toda máquina. Era curioso comprobar como, por ejemplo, no paraban de sucederse partidas multijugador a los mandos de la N64 y su infalible Super Mario Kart 64, o como más de uno confundía la Vectrex de gráficos vectoriales con una máquina de última generación. Pequeños y mayores disfrutaron como siempre a los mandos de las diferentes máquinas, que tuvo quizás su epitoma en el campeonato de Barbarian, que puso a Gryzor87 y Locomalito frente a frente; auténticos jugones que se dejaron la piel en un combate 'corta cabezas' sin igual.

Hablando de estos dos genios de la escena independiente, no podemos olvidarnos de la pequeña consola OUYA, traída por nuestro compañero Chema, y que fue también muy solicitada gracias a que estaba corriendo juegos como l'Abbaye des Morts en un pantallón de esos que quitan el hipo. Sabor retro de nuevo cuño en una consola independiente basada en Android. Lo que son las cosas...

De vuelta al recinto principal, los chicos de Mundo Arcade compartían espacio con puestos para la realización de los campeonatos de juegos actuales tipo FIFA o Call of Duty. Allí había un buen elenco de máquinas recreativas restauradas, como la estupenda Videosonic, precisamente de Locomalito, de la que un par de pequeñas jugonas dieron buena cuenta durante un rato, pero también otros muebles totalmente caseros y novedosos, como las espectaculares creaciones de Mogue con ese fantasma del Pac-Man y el Kiwi de New Zealand Story, realizadas a mano. Impresionantes. Como siempre, el gran Midian nos introdujo a todo lo que habían traído desde el local que tienen en Málaga. ¡Gracias!

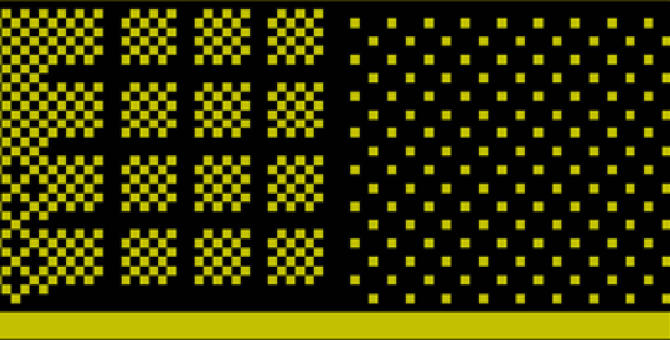
En conclusión, unas jornadas muy interesantes que complementan la oferta de videojuegos y sistemas clásicos en la provincia y en el sur de la Península. Para no variar, un muy buen ambiente, los siempre habituales corrillos de jóvenes y no tan jóvenes que empiezan a no ser ajenos a ésto del retro, y una bonita representación de lo que fue y es una máquina tan querida como el Spectrum. No podemos más que dar las gracias a todos los organizadores, y en especial a ALTAIR y Mundo Arcade, por el esfuerzo y la dedicación para seguir montando eventos de este tipo. ¡Hasta la próxima!

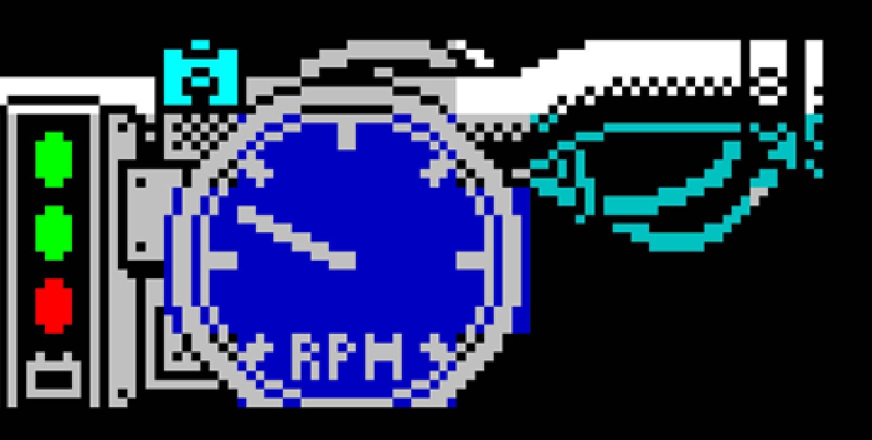
Recordado. Cuando pienso en juegos de Spectrum, ‘Super Scramble Simulator’ siempre aparece entre los primeros. Un juego exigente, difícil y que en su día no pude disfrutar tanto como se merecía. Es, a la vez, uno de mis favoritos y una de mis grandes frustraciones, pero con todo, ¡qué grande es este juego!



Super Scramble Simulator









SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1989
GÉNERO: Deportivo
PROGRAMACIÓN: ARP Software/Magnetic Fields
PUNTUACIÓN: *****

He de reconocer que nunca he sido un gran aficionado a las motos y, sin embargo, hay una gran cantidad de juegos de motos que me han gustado mucho a lo largo de mi vida: 'Aspar G.P. Master', 'Super Hang On', 'Sito Pons Pole 500', 'Road Rash' o este 'Super Scramble Simulator', basado en el motocross.

Desde que lo vi en las páginas de Micro-Hobby y MicroManía, me quedé prendado de él: sprites grandes, gráficos bien definidos y poder subir por encima de un Volkswagen escarabajo; algo que me flipó.

Recuerdo aquellos primeros minutos tras la carga de la cinta. Elijo pista, acelero y... ¡hey, la moto se ha calado! Vuelvo a arrancar y, al poco, me sale un mensaje diciéndome que voy demasiado rápido y me he caído. ¿Cómo puede ser? Y cuando no es que vas muy rápido, es que vas muy lento y te vuelves a caer. O clavas demasiado los frenos y patinas, todo ello con la consiguiente penalización de tiempo. Pero bueno, avanzas y vas adaptándote al control de la moto, un control complicado por pretender ser más realista de lo que estábamos acostumbrados. Con cinco teclas tenemos que controlar la velocidad, el cambio de marchas, la posición de la moto en el escenario y la acción de levantar las ruedas delantera y trasera. De jugar con joystick mejor ni hablamos: lo probé y era imposible.

La pantalla se divide en tres partes y ninguna de ellas es un simple adorno. Todas influyen en la jugabilidad, conteniendo información imprescindible para no acabar por los suelos. Hay que estar muy atento a las tres secciones, echando rápidos vistazos para controlar la velocidad en esa pendiente o la posición de la moto desde arriba para no chocar contra un muro.

Difícil, sí, pero un juegazo que me maravilló en su versión Spectrum. Y eso a pesar del gran problema que tuve con el juego. En mi ordenador, un Inves Spectrum +, podía jugar sin problemas a la primera carga, con las tres primeras pistas. Pero al poco de rato de cargar las tres siguientes y comenzar a jugar, se me quedaba colgado; casi siempre en los mismo puntos, por lo que jamás lo pude terminar. Ni siquiera pude ver completas más que aquellas tres primeras pistas. Por fortuna la emulación hizo que me reencontrara con esta joya y la disfrutara más a fondo. ¡Bendita sea!





Crónica GamePolis 2015. El videojuego retro y el moderno se dan la mano

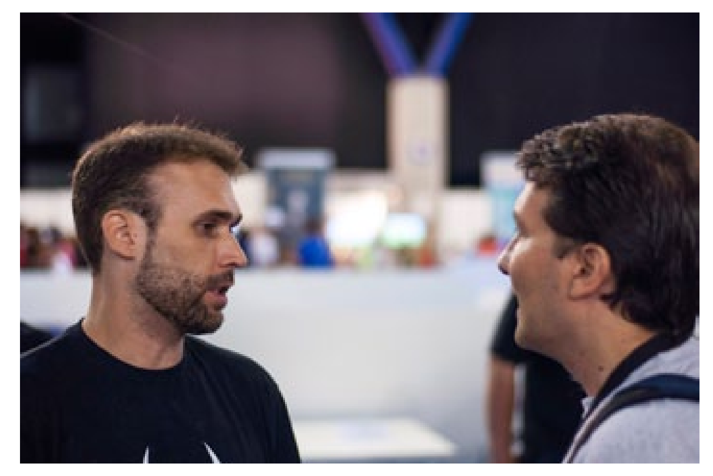
Del 25 al 27 de julio tuvo lugar la tercera edición de GamePolis, el evento dedicado a los videojuegos más importante del verano. Os acercamos lo que vivimos en la cita malagueña

Desde las 10:00 de la mañana del viernes hasta las 22:00 del domingo tuvieron lugar, de forma ininterrumpida, torneos de videojuegos, conferencias, exhibiciones de cosplay, conciertos o conferencias desde la temática más retro hasta la más innovadora, pasando por el terreno independiente del videojuego. Todo como parte de la gran variedad que hemos encontrado este año.

Las largas colas de entrada, que se perdían a la vista, nos hacían vaticinar un recinto lleno de aficionados de todo tipo al mundo del videojuego. Y es que Gamepolis sigue fiel a la máxima de que en la variedad está el gusto. Había de todo, para todos. No sólo todo tipo de eventos programados, sino también una exposición retro, comandada por el compañero Edu de Mundoconsolas (que tuvo a bien, como siempre, hablarnos de su excelente colección), así como numerosas tiendas donde comprar desde merchandising de lo más variado hasta videojuegos, cómo no, tanto actuales como todo tipo de clásicos, en zonas como las de Eduardo en Emere.

Al poco de llegar, nos adentramos en una zona repleta de desarrolladores independientes que mostraban sus proyectos y, sin dudarlo un ápice, nos acercamos para hablar, en primera instancia, con un representante de Winged Minds Studio, que nos muestra su proyecto, Citadels; un interesante videojuego futurista que utiliza la realidad virtual como base, enfocado a una interacción lo más natural posible, prescindiendo del típico pad en favor de un control adaptado a nuestras manos de forma que, si queremos coger algo, debemos alargar la mano y cerrarla, pulsando así un gatillo que provoca que la mano virtual dentro del juego también se cierre. Se busca el realismo hasta tal punto que, si cogemos algo y luego soltamos el gatillo, la mano se abre de nuevo y el objeto cae. Incluso para introducir un cargador en un arma, debemos hacerlo tal como lo haríamos en la vida real: acercando la mano que tiene el cargador a la zona respectiva del arma y entonces soltando dicho cargador para dejarlo insertado. Tener pulsado o no el gatillo equivale a tener la mano abierta o cerrada. Con la salvedad de la pistola, puesto que debemos poder pulsar el gatillo para efectuar los disparos.

Casi sin darnos tiempo a digerir lo que estos chicos tienen entre manos, pudimos acercarnos a conocer el interesante proyecto The Bit Army. The Bit Army nos propone un portal al que poder acudir como punto de encuentro para ofrecernos a buscar jugadores para todo











Zona indie. Tuvimos la oportunidad de entrevistar a varios desarrolladores independientes para conocer de primera mano el estado de sus producciones, nuestra revista también pareció atraer bastantes atenciones en la zona.

tipo de juegos online, pero no sólo ofrece la facilidad de no tener que ir buscando gente foro a foro, sino que nos permite incluso monetizar este aspecto. Así es. De esta forma, un usuario con amplia experiencia en un juego concreto puede ofrecer sus servicios como apoyo o incluso venderlos al mejor postor. También podemos, mediante subasta inversa, solicitar ese tipo de servicios. Hay que aclarar que la web no cobra ningún tipo de comisión a los usuarios por ello, si bien hay dos tipos de cuenta: una gratuita con opciones básicas, y una cuenta business con posibilidades más amplias. Ahora mismo se encuentra en fase de beta pública, por lo que aún está abierta a cambios y mejoras.

Hablamos también con los chicos de Androtiyas, elegida mejor compañía desarrolladora independiente del evento a través de los votos de los asistentes que pudieron acercarse a conocer y probar todos esos desarrollos, y cuyo juego Fight Fantasy fue galardonado además con el premio a mejor juego del evento. Fight Fantasy es un juego de rol masivo online gratuito que permite juego cruzado en sus versiones para Windows, iOS o Android, con la adecuada escalabilidad en su motor para adaptarse a las distintas plataformas en las que corren dichos sistemas operativos. Fight Fantasy presenta unos gráficos sencillos y coloridos, con personajes propios de un estilo cartoon y un juego directo, de forma que desde un primer momento es fácil hacerse con el control.

Nos acercamos también a hablar con los galardonados en tercer lugar. Los chicos de Evil Dance Robots tienen entre manos el juego musical Project XenS, para móviles, en el que nos encontraremos con combates “musicales”, que utilizan el ritmo y la percusión de las piezas que suenen como base para la eficacia de nuestros ataques. Un sorprendido miembro del equipo nos atendió amablemente, explicándonos que no esperaban recibir tal reconocimiento en todo lo relativo a su juego. Por desgracia no pudimos verlo en acción, pues aún no se encontraba en estado jugable, pero permaneceremos atentos a sus avances.

Por último, tuvimos tiempo de compartir un rato con el granadino Estudio Nemo, un pequeño grupo de desarrollo compuesto por 4 personas que nos ofrecía el juego “Niños lentos animales rápidos”, un juego rápido, directo y sencillo, para móviles y tablets, en el cual deberemos conseguir huir durante el mayor tiempo posible de una fiera que pretende devorarnos, tal como sugiere el descriptivo título. A pesar de su







Charlas y premios. El salón de actos acogió un gran número de interesantes conferencias, también sirvió de escenario principal para la entrega de premios Gameinvest a los desarrolladores independientes, sacados directamente de las votaciones de los visitantes al evento que pudieron probar de primera mano sus producciones.

sencillez jugable, que persigue la adicción directa, nos encontramos con un proyecto muy vistoso, gracias a unos gráficos que recuerdan a juegos como la saga Deponia de los ya consagrados Daedalic Games.

En cuanto a las conferencias, tuvimos la ocasión de escuchar a Gilberto Sánchez, de Virtual Toys, hablarnos del exitoso periplo por Asia de su nuevo juego Pirates: Treasure Hunters, un MOBA que pronto llegará a occidente y que está haciendo furor en lugares como Corea. El ínclito Oscar Araujo volvió a deleitarnos con un repaso sobre sus inicios en el mundillo, como compositor para bandas sonoras de videojuegos tan conocidos como Castlevania: Lords of Shadows, con un tono cercano y desenfadado. No se quiso ir sin adelantarnos que actualmente está trabajando en no una, sino dos bandas sonoras para sendos juegos AAA. También aprovecharon el extenso anfiteatro que Gamepolis ofrecía nuestros compañeros Jesús Relinque “Pedja” y Jose Manuel Fernán “Spidey”. Allí nos presentaron su libro, ‘GÉNESIS. Guía esencial de los videojuegos españoles de 8 bits’, con prólogo de Paco Suárez. En el libro disfrutaremos de un genial y exhaustivo repaso a todos -sí, todos- los videojuegos españoles producidos entre 1983 y 1992. Una pequeña joya que ya estamos devorando en la redacción y del que próximamente, tan pronto lo terminemos, os ofreceremos nuestras impresiones. Finalmente, no podemos olvidar mencionar que la propia revista RetroManiac se vio representada en la mesa redonda ‘Coleccionismo Retro: ¿Afición o adicción?’, en la que nuestro compañero Juanma compartió debate con Eduardo Álvarez de Mundoconsolas y Logarán de Fase Bonus, contando con la moderación del afable Gaby López.

Tras ese rato entre amigos y amantes de lo retro, se dio paso a una de las conferencias más interesantes para los que, como nosotros, disfrutamos aún de las máquinas y videojuegos que vieron la luz en décadas anteriores. Y es que el mismísimo Petro Tyschtschenko tuvo a bien venir a hablarnos sobre el 30 aniversario del Amiga. Petro fue el responsable de marketing y director de operaciones de Commodore en Europa durante gran parte de su vida comercial, e incluso se siguió ocupando de todo lo relacionado con el Amiga una vez la marca se hundió en la bancarrota. Podréis disfrutar de una pequeña entrevista con Petro en el especial sobre los 30 años de Amiga, que encontraréis en el especial dedicado al ordenador de este mismo número.

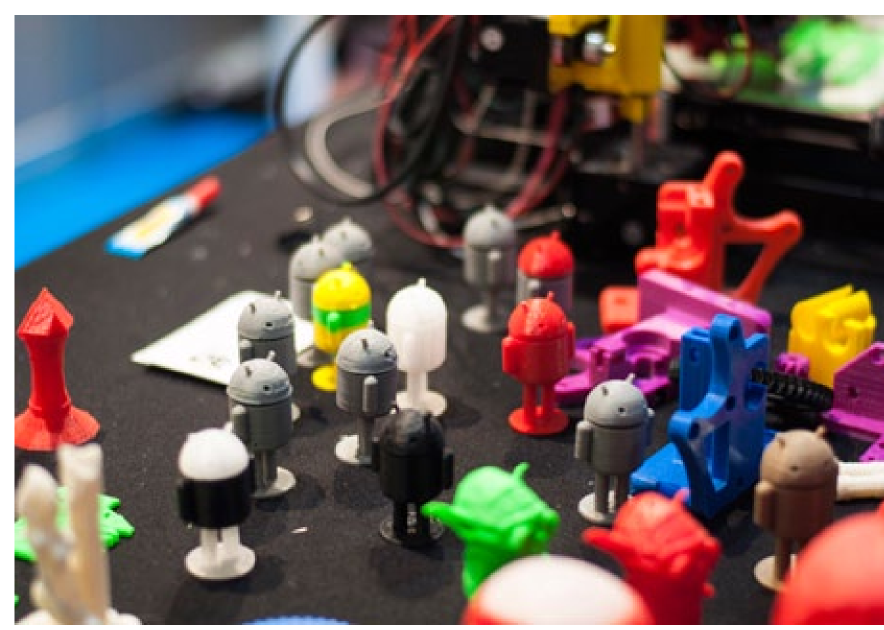
Pudimos asistir, por último, a la entrega de premios de GameInvest, durante la que no sólo se otorgaron los 3 premios a los desarrollos más votados por el público asistente al evento, sino que se añadió además un seleccionado, Altivasoft, para que su juego fuera coproducido por Genera. Y, finalmente, también se dio la oportunidad a quien quisiera para hablar de su juego a todo el auditorio, aprovechando la audiencia allí concentrada para darse a conocer.

Pero no todo iba a ser trabajar, así que nos dimos una vuelta por el recinto para disfrutar del ambiente, las pantallas gigantes con torneos constantes y público entusiasta, las exposiciones de Gigabyte, MSI o Nintendo, mostrando y dejando probar sus novedades, los cosplayers y su continuo devenir mostrando su buen hacer y fotografiándose con el personal, y, por supuesto, las tiendas de todo tipo, desde merchandising hasta videojuegos clásicos y la exposición retro.

La zona de Mundoconsolas llamaba poderosamente





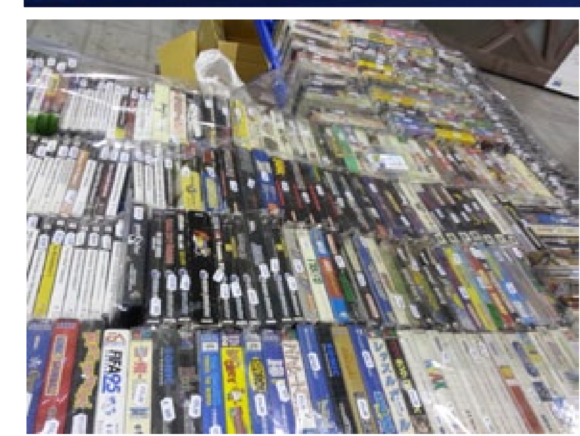




la atención, bajo un proyector en el que se ejecutaba el impresionante Hokuto No Ken que Arc System Works parió en 2005 para la placa Atomiswave, una larga mesa sobre la que reposaban el casi centenar de consolas que nuestro amigo Eduardo había tenido a bien traer, de su colección personal, para gozo y disfrute de los asistentes al evento. Condensada en la exposición estaba prácticamente toda la historia de nuestra más querida afición, representada en innumerables sistemas. Al ir avanzando por ella se nos iban presentando interesantes temas de conversación, como PC Engine y su nefasta distribución en nuestras tierras - ¿qué habría ocurrido si NEC hubiera vendido sus sistemas de 8 bits como realmente se merecían? -. También tuvimos tiempo de admirar la siempre elegante familia Neo Geo y opinamos sobre los diseños de los diferentes modelos de 3DO, entre otras muchas cosas de una más que interesante conversación, y es que la colección daba para una tertulia interminable. No podía faltar la pregunta estrella sobre cuál de todas las máquinas era su predilecta, a lo que nos respondió mostrándonos un Pioneer LaserActive, híbrido entre laserdisc y consola con módulos independientes para poder reproducir títulos de Megadrive y PC Engine, e incluso en formato CD; sin duda, una de las joyas de la corona de la colección.







Edu también nos reveló que ahora está enfrascado en la adquisición de máquinas recreativas, siendo una de sus últimas adquisiciones un mueble de Sega Rally, de esos que venían con coche y todo. Al preguntarle por los posibles problemas de espacio, nos comentó que de momento iba bien, aunque no sabía cómo evolucionaría la cosa en un futuro; de hecho, alucinando nos quedamos al saber que tiene todas sus consolas conectadas a un único televisor. Al preguntarle cómo consiguió llevar a cabo semejante hazaña, nos contestó muy inspiradamente: "Soy sevillano. ¿Conocéis la semana santa de Sevilla? Pues a mí no me gusta, así que un año me encerré y me dediqué a meter cables por la habitación".

Tras la curiosa anécdota, nos despedimos de Edu, no sin que antes nos invitara al próximo gran evento del videojuego en Andalucía, Retro Sevilla 2015, que organiza su propia asociación y que, tras el buen arranque del año pasado, promete mejorar en todo respecto de su anterior edición; empezando por la presencia de tiendas y mercadillos y siguiendo con una línea de actividades bastante interesante. Muy probablemente allí estaremos, los próximos días 23, 24 y 25 de octubre, para contaros todo lo que allí acontezca.

Máquinas arcade a tope

No faltaron tampoco a la cita nuestros amigos de MundoArcade, la asociación malagueña implicada en la preservación de las recreativas y que echaron el resto para que en el evento hubiera una buena representación de muebles arcade. Así, los visitantes pudieron disfrutar en la zona acotada para ello de tres flamantes muebles 'New Millennium' de Covielsa, metálicas, fabricadas en España, puestas en marcha de nuevo, pintadas de negro y con unas magníficas marquesinas de MundoArcade. La intención de la asociación era la de llevar muebles algo más modernos y fueron muchas las horas que sus miembros emplearon en dejar a punto las Millenium de cara a la cita. Acompañaron al grupo 8 máquinas más grandes y 5 pequeñas, entre las que había una réplica de la Vimen en miniatura (para niños) y las conocidas bartops de Mogue con sus características formas cortadas en madera.

Interesante también un experimento de lo más divertido, y es que situaron una máquina con un gran botón rojo iluminado que incitaba a oprimirlo. Ningún mensaje advertía de lo que podía ocurrir, y es que al accionar el botón sonaba un bocinazo atronador por todo el espacio y que hubo que limitarlo algo más











tarde. Pronto se convirtió en un pequeño juego entre los grupos de amigos que se acercaron por allí, motivo de bromas, etc.

En conclusión las máquinas estuvieron funcionando a un ritmo trepidiante durante el fin de semana largo, formándose incluso largas colas para poder echar una partida. ¡Hubo que apagar algunas máquinas a regañadientes de sus usuarios! Lo mejor de todo ha sido comprobar una vez más, que las recres siguen siendo muy atractivas para la gente, y que no hay un perfil claro de usuario: gente de cualquier edad y sexo en porcentajes muy repartidos.

No podíamos irnos de GamePolis sin sucumbir a los encantos de las compras. Tras echar un vistazo a los diferentes stands donde se ofertaba todo tipo de material retro, finalmente nos decantamos por el de Emere, con los amigos Eduardo y Abel al frente, quienes además tuvieron a bien mantener con nosotros una interesante charla sobre el mundo de la especulación en los videojuegos retro. Nuestra postura coincidía en todos los puntos: el que intente aprovecharse de la coyuntura, con este momento álgido del coleccionismo, para sacar tajada, acabará por estrellarse cuando la burbuja se deshinche, y el que haya estado siempre del lado de los precios populares y con sentido común, podrá seguir viviendo de esto más allá de la fiebre actual. Finalmente cayeron unas cuantas compras: cartuchos de Super NES y Game Boy bastante asequibles; varios juegos de Dreamcast, algunos incluso precintados que no llegaban a los 20 euros; cajas universales para almacenar aquellos cartuchos que han quedado sin ella con el paso del tiempo; y la joya de la corona: una Master System II - la edición que tiene Alex Kidd in Miracle World en memoria y Sonic The Hedgehog en formato físico; aquella que tanto se prodigó por las comuniones de nuestro entorno a comienzos de los 90, completa con su caja y en muy buenas condiciones. Hasta el punto de que le salieron seguidores de camino a la salida.

Y hasta aquí lo que dio de sí esta tercera edición de GamePolis. Salimos con muy buen sabor de boca por lo bien organizado que estuvo el evento, y es que juntar en el mismo recinto a todas las vertientes del mundo del videojuego, clásico y actual, no debe ser una tarea precisamente sencilla. Casi 40 años de historia dan para mucho y en este festival hemos podido disfrutar de un espectro bastante amplio.¡Esperamos volver a disfrutar de ello el próximo verano!

PALetilandia

Bienvenidos a la tierra en la que muchos videojuegos llegaban tarde, mal o, mucho peor, nunca. Recorred con nosotros este salvaje territorio en busca de esos títulos que nunca pudimos disfrutar (o sufrir). Esto es PALetilandia.

Cuando miramos atrás corremos el peligro de caer en la nostalgia ñoña recordando los días en los que todo era maravilloso. Idealizamos esa parte de nuestro pasado sin querer ver que no todo era de color de rosa y había también cosas que no eran tan bonitas como nos parecían. En PALetilandia a menudo refunfuñábamos cuando veíamos en las revistas juegos que no aparecían por estas santas tierras, y aquí tienes una nueva ración de estos...



Sanrio World Smash Ball
1993 - Super Nintendo

Sanrio es una empresa japonesa que se dedica a crear personajes "kawaii" (se podría traducir como precioso o mono) y a vender cientos de productos (muchos de ellos de escasa utilidad) con estos muñecajos, la mayor parte de las veces a precios exagerados. Su personaje estrella es, sin ningún género de duda, Hello Kitty. A decir verdad, podríamos aseverar que en España es prácticamente el único conocido. En Japón es otro cantar: hay cientos de personajes e incluso dos parques temáticos. Una locura. Como no podía ser de otra forma, Sanrio también ha licenciado sus personajes para videojuegos. Siendo Super Nintendo una consola de gran éxito en Japón, no se podía quedar sin su ración de personajes Sanrio. Fue en 1993 cuando apareció este 'Sanrio World Smash Ball'. Lo primero que podemos pensar es "hmm, un juego de Hello Kitty. Esto no tiene ningún interés para un friki-macho-alfa como yo". Los prejuicios a veces son muy malos - en realidad, casi siempre. Nos encontramos ante un juego divertido y viciante, heredero del clásico 'Pong'. Podemos elegir entre cuatro personajes: Keroppi, Tabo, Pokopon y Hangyodon. El desarrollo del juego, basado en 'Pong' como hemos dicho, se asemeja también a estas máquinas de Air Hockey que pueblan los salones recreativos actuales, con la particularidad de que los niveles cambian las características de la zona de juego. Las paredes que deben golpear los personajes y sobre las que rebotará el disco volador, cambian. Van apareciendo ángulos que hacen más imprevisible la trayectoria e incluso hay obstáculos de por medio que harán que tengamos que correr detrás del disco para que no se cuele en nuestra zona de gol. Dicha zona está protegida por unos bloques que van desapareciendo al ser golpeados, al más puro estilo Arkanoid, lo que le da un punto de



estrategia, puesto que deberemos proteger con mayor ahínco las zonas descubiertas. El modo para un jugador cuenta con treinta niveles, de creciente dificultad, pero también más divertidos. Por supuesto que la opción para dos jugadores eleva la diversión a cotas más altas.

¿Y Hello Kitty? No, la gatita pija no ha querido jugar, que se ensucia. En lugar de eso, le veremos hacer acto de presencia a modo de árbitro cada vez que se anota un tanto; apareciendo en plan diva, la muy...



Panzer Bandit
1997 - PlayStation

Playstation dominó el mercado japonés durante su generación con insultante comodidad, como había hecho anteriormente Super Famicom. Así que nos perdimos joyitas para la 32 bits de Sony a cascoporro. Los PALetos fanáticos del guantazo, y sabemos que hay unos cuantos, nos quedamos sin catar este 'Panzer Bandit', un beat'em up de desarrollo 2D con un marcado estilo anime.

Fue una época oscura para este tipo de juegos en nuestra amada PALetilandia. El incipiente nuevo mercado que pretendía abrir Sony (eso dicen, aunque esto es muy discutible) con su Playstation demandaba otro tipo de juegos: desarrollos 3D con músculo poligonal. No había espacio, pues, para los herederos de los Final Fight y similares. El año anterior Treasure ya lo había intentado en Sega Saturn con su tremendo 'Guardian Heroes', así que en Banpresto decidieron probar suerte en una consola con un número de unidades vendidas más elevado. El juego no salió de Japón.

En 'Panzer Bandit' podemos escoger entre cuatro personajes para repartir estopa y descargar tensiones: Kou, un especie de ninja de pelo azul; Kasumi, una chica ninja, o kunoichi, vestida de rojo (azul y rojo; muy a lo 'Double Dragon'); Miu, una niña subida en un mecha (¡hola, 'Captain Commando'!); y Ein, un robot grandullón cargado de armas y que fuma. Todo muy japonés y con sus pequeños homenajes a otros clásicos del género. También se puede ir desbloqueando a todos los bosses, para que sean seleccionables.

El argumento trata de... ¡bah!, a quién le importa. Lo que realmente nos va a atraer

del juego es su mecánica jugable, y esta resulta bastante satisfactoria. Todos los personajes cuentan con un ataque fuerte y uno flojo, aunque más rápido. Esto se complementa con otros movimientos especiales que se pueden realizar mediante combinaciones de la cruceta y uno de los ataques o, más sencillo, usando el resto de botones que quedan libres en el mando, en los que ya hay movimientos asignados. Aunque claro, hay más movimientos que botones. Tocará investigar. A esto le sumamos la posibilidad de combos, poder cambiar entre dos planos de profundidad y la curiosa forma de cubrirnos, que se hace... no tocando ningún botón. Añadimos, como no podía ser de otra forma, la opción para dos jugadores, que es como realmente más se disfruta de este tipo de juegos, y el conjunto nos queda bastante resultón. Si no lo has probado, ya tardas.

Granada
1990 - Genesis/Megadrive



Granada tierra bonita, donde el jamón es jamón, le traigo su comidita, olé olé olé olé. Después de este momento de nostalgia "barriosesamera", vamos a hablar de Granada. No de la ciudad (tranquilos Juanma y Pepe Luna, no os emocioneis), de la fruta, ni del arma explosiva. 'Granada', el videojuego. ¡Ah, que no te suena! Pues claro que no, PALeto, porque 'Granada' es un juego de Megadrive que no pudimos ni olisquear por aquí. Fue lanzado originariamente en Japón por Wolf Team para el Sharp X68000, y posteriormente se hizo una versión para Megadrive que también acabaría llegando a Norteamérica.

'Granada' es un shoot'em up de vista cenital que tiene dos características muy marcadas. El scroll es multidireccional, con libertad de movimientos. Esto es, que nos podemos mover en la dirección que nos dé la gana. No estamos, por tanto, atados al clásico desplazamiento constante en vertical de otros shooters de vista cenital, como ocurre en algunas fases de la saga 'Thunder Force'. Aunque claro, esto tiene un límite: los niveles son cerrados. Y aquí entra en juego la segunda gran característica de 'Granada': los escenarios son laberínticos. Nuestra nave en realidad es un vehículo terrestre, así que la movilidad está limitada a las zonas demarcadas por los muros o las áreas vacíos dispuestas en forma de laberinto que iremos encontrando. Pero claro, no estamos solos, como no podía ser de otra forma, ya que de otra manera no sería un shooter. Los enemigos aparecen en gran número desde varias compuertas diseminadas por el escenario, de forma que el conjunto recuerda al gran clásico 'Gauntlet'. Las compuertas son precisamente el objetivo a destruir en cada nivel. Contamos con un radar que nos muestra dónde están ubicadas, aunque no nos muestra las paredes del laberinto. Nosotros deberemos encontrar la ruta hasta ellas. Una vez destruidas todas las compuertas aparecerá un jefe final al que tendremos que darle mandanga para poder pasar al siguiente nivel.

Alex Kidd BMX Trial
1987 - Sega Master System/ Mark III

Responde rápido, ¿cuántos juegos de Alex Kidd hay en Master System? ¿Los has jugado todos? ¿Seguro? Pues hay un Alex Kidd que no salió de Japón. Te pillé. Alex Kidd, la orejuda mascota de Sega hasta la llegada de Sonic, protagonizó una peculiar incursión dentro de los deportes extremos; que no todo iba a ser el piedra, papel o tijera. En 'Alex Kidd BMX Trial' nuestro chaval de las orejas se sube en su bicicleta BMX para recorrer escenarios plagados de obstáculos, a la par que debe superar, o al menos esquivar, a otros corredores que pasan por allí como quien no quiere la cosa; porque tampoco es que sea una competición en la que tengamos que llegar los primeros a la meta.





Recorreremos varios escenarios: un bosque, un desierto, el mar... Sí, el mar, has leído bien. En este escenario acuático la bicicleta cambia las ruedas por flotadores.

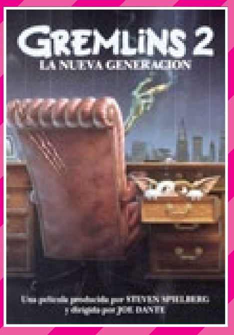
Pero vamos con el aspecto más curioso del juego: el control. Y es que para la ocasión a los chicos de Sega se les ocurrió que estaría genial que el juego se controlara con un mando especial. Así que, dicho y hecho, se sacaron de la manga ese mismo año el Paddle Control, un pad que cambiaba la cruceta (o "cuadradeta", en el caso de la Master System) por una rueda giratoria analógica. Los botones de acción también cambiaban, al tener que agarrar el mando de distinta forma, pasando a tener un enorme botón en el espacio habitual, mientras que el segundo se situaba en la parte superior del mando; al estilo de los botones L y R de Super Nintendo, solo que con un tamaño muy inferior. Este 'Paddle Control' llegó a usarse únicamente en 6 juegos de la consola, siendo imprescindible en cuatro (incluido este Alex Kidd) y opcional en los otros dos. Por fortuna, el mando venía incluido en la caja del juego. La parte negativa de todo esto es que no podamos disfrutar de este título mediante emulación. Pero oye, puede ser una buena excusa para buscar una Master System, un adaptador para cartuchos japoneses y el juego original.

Pixelwood

¡Tu ración de películas y videojuegos!

Gremlins 2: La nueva generación

DIRECTOR: Joe Dante
AÑO: 1990
REPARTO: Zach Galligan, Phoebe Cates, John Glover
GUIÓN: Charles S. Haas, Joe Dante



Gremlins 2: The New Batch

DESARROLLA: Rafael Gómez y Alfonso Fernández Borro (Topo Soft)
AÑO: 1989
PUBLICA: Erbe Software
SISTEMAS: Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX



Habían transcurrido seis años desde el inesperado éxito de Gremlins cuando la inevitable secuela golpeaba las carteleras navideñas desde una perspectiva lógicamente comercial, por mucho que el tirón de aquellas misteriosas criaturas hubiera decaído con el paso del tiempo.

Con todo, la película original de 1984 aún conservaba -y lo sigue haciendo a día de hoy- un privilegiado hueco en los corazones de todos los que la vimos como un cuento navideño plagado de misterios, sobresaltos, personajes míticos y unas cuantas enseñanzas a modo de corolario final. En definitiva, una fábula alegórica con todo lo que debe contener un relato de tales características.

Así, Gremlins 2: The new batch parte de una decisión que, a mi juicio, resulta bastante acertada, y que repercute positivamente en el resultado final del filme: en ningún momento se toma en serio a sí mismo. De este modo, el humor negro y la sátira invaden cada minuto de su proyección, riéndose en múltiples ocasiones de las premisas que sustentaban la base de Gremlins. De hecho, no se contenta con caricaturizar a su predecesora, sino que consigue dibujar una serie de guiños a películas clásicas, pasándolas por un prisma corrosivamente ácido. Hay casos muy evidentes, como la referencia a Rambo encarnado en Gizmo con la cinta roja en la cabeza, la mención a Casablanca realizada por el edificio inteligente, que promete el estreno de una nueva versión "en color y con un final feliz", un recuerdo a la pérfida bruja del Oeste de El Mago de Oz, o el personaje de Fred, basado en el que encarnaba Al Lewis como abuelo de la Familia Monster. Otros aparecen de forma más velada; valga como ejemplo cierta puerta en la que se lee Vectorscope Labs, los laboratorios que llevaron a cabo el proyecto en la película El Chip Prodigioso, también de Joe Dante. En general, podríamos decir que los guionistas -Charles S. Haas y el propio Dante- no dejaron gremlin con cabeza.

El ritmo de película que exhibe Gremlins 2: The new batch también se desmarca por completo de la primera entrega, siendo mucho más alocado. En efecto, cuando el filme alcanza el punto de no retorno, el guión pasa a un segundo plano y la pantalla se llena con el absoluto protagonismo de las criaturas verdes, que encadenan una serie de gags ante los que el espectador no es capaz de quedar indiferente, siendo algunos de ellos deliciosamente violentos.

Los gremlins de la segunda parte están dotados de rasgos característicos y marcada personalidad. No resulta fácil de olvidar cada una de las apariciones del cerebro, el gremlin inteligente, culminando en el hilarante número musical al son de New York, New York. Una escena cuyo



mejor legado fue permitirnos escuchar brevemente al magnífico y añorado Constantino Romero emulando por unos instantes a Frank Sinatra.

Cuentan que a Joe Dante no le hizo excesiva gracia el realizar esta secuela por cauces más comerciales que los seguidos por Gremlins, aunque finalmente accedió a llevar la batuta de un filme que, con toda seguridad, hubiera perdido mucho encanto de no contar con su dirección. Por su parte, el mago Steven Spielberg estaba una vez más tras la producción y se dejó notar incluso en la marca de los puros que fuma uno de los gremlins. Si os fijáis bien en el póster principal de la película, veréis en el habano el característico logotipo de Amblin Entertainment, la productora de Spielberg.

Una vez superado el éxtasis del despiporre, cuando ya se ha consumido la traca de fuegos artificiales que la banda sonora del maestro Jerry Goldmisth ayudó a encender, la película nos deja un pequeño poso moral que se levanta en contra de la desnaturalización provocada por los avances tecnológicos, a la par que intenta levantar el vello del espectador con una cómica reflexión sobre el destino de los peluches tiernos como Gizmo. A estas alturas parece evidente que el mensaje que pueda subyacer tras degustar el argumento es lo de menos, pero nadie podrá negar que Gremlins 2: La nueva generación logró concienciarnos de que ciertos muñecos deben servir únicamente para quedar pegados al cristal delantero de nuestros coches. Y hacerlo tras ochenta minutos de pura diversión descerebrada, tiene mérito en sí mismo.

El videojuego

Hablar de Gremlins 2: The New Batch en lo que a videojuegos se refiere nos llevará a repasar la única conversión del cine a videojuego que se hizo en nuestro país durante la Edad de Oro de nuestro software lúdico. Topo Soft adquirió los derechos pertenecientes a la cinta de Joe Dante, encargándose el proyecto a Rafael Gómez, siempre dispuesto a afrontar nuevos retos. Hace poco tuve la oportunidad de hablar con él, y acerca del presente juego me contaba que su intención fue plasmar el guión de la película en un arcade de plataformas cuyo nivel de calidad estuviera por encima de los juegos que nos solían colar en aquella época con la excusa de llevar las películas a nuestros ordenadores. Además, tanto Gómez como su compañero, Alfonso Fernández Borro -encargado de la parte gráfica en las versiones de ocho bits de Gremlins 2: The New Batch- tuvieron la oportunidad de visionar el filme de Joe Dante de forma privada, antes que nadie.

La mecánica del juego nos introduce en la piel del nuevamente propietario del mítico Gizmo, Billy Peltzler. Su aventura nos llevará a lo largo de cuatro largos niveles en los que la acción se desarrolla de forma lateral, siendo posible recoger varios tipos de armas e ítems. Básicamente, nos dedicaremos a pegar saltos como locos, esquivando los distintos obstáculos repartidos por el mapeado, a la par que tratamos de

Gremlins 2 - versiones para ordenadores de 16 bits



Elite Systems realizó la adaptación del juego de Topo Soft para Atari ST, Amiga y PC, así como la de Commodore 64. Los ingleses aprovecharon la mayor potencia gráfica de dichos sistemas y compusieron para la ocasión una banda sonora basada en la de Goldsmith, pero aumentaron la dificultad de manera inexplicable. Paradójicamente, la prensa británica especializada solía tildar de injugables a muchos de los títulos españoles que aparecían por sus tierras, precisamente a causa de lo complicado que resultaba llegar al final de nuestros juegos. En esta ocasión, las tornas cambiaron y Elite dotó de un excesivo poder a los diabólicos gremlins, palideciendo en ese sentido al lado de las versiones que desarrollaron Rafael Gómez y Alfonso Fernández Borro en las oficinas de Topo. Poor little Gizmo...







destruir a los malvados Gremlins.

La amplia plantilla de bichos verdes que campaban a sus anchas durante la película harán lo propio al desfilar de manera incansable por cada fase, introduciéndonos de manera acertada en la parafernalia del filme. Resulta interesante comprobar las distintas variantes de armas que Billy podía recoger. Al fin y al cabo no son más que varios tipos de linterna, algo que aprovechará la manifiesta debilidad de los mutantes respecto a la luz proyectada. Eso sí, habrá que tener cuidado de no coger la linterna equivocada, ya que existen armas cuya eficacia resulta más que dudosa. A quién se le ocurre comprarlas en el bazar chino...

Además de lo ya comentado, en Gremlins 2: The New Batch teníamos la oportunidad de recoger un objeto especial que introducía en escena a Gizmo con su traje de Rambo, cayendo en paracaídas desde las alturas y disparando a diestro y siniestro su arco con desatascadores a modo de flechas.

Las versiones Spectrum, Amstrad y MSX ofrecían un buen nivel de detalle gráfico. En concreto, el juego lucía un potente colorido en la máquina de la compañía de Alan Sugar, mientras que las otras dos ganaban en suavidad de desplazamiento de pantalla, como solía ser habitual. La jugabilidad era muy equilibrada en el código desarrollado por Gómez, convirtiéndose en un título mucho más asequible que la media general de la época. Aún así, en 1990 era complicado que un arcade para ocho bits destacara en el mercado. Por otro lado, no puedo evitar pensar en las impresionantes joyas que el programador cordobés de Topo tiene a sus espaldas; baste citar Survivor, los dos Mad Mix Game o el mastodóntico Viaje al Centro de la Tierra. Visto de esa manera, Gremlins 2 se antoja un título menor respecto a los demás juegos ideados por Gómez.



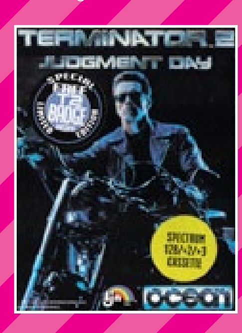
Terminator 2 El día del juicio final

DIRECTOR: James Cameron
AÑO: 1991
REPARTO: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick.



Terminator 2: Judgment Day

DESARROLLA: LJN
AÑO: 1991
PUBLICA: Ocean Software
SISTEMAS: Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, Amiga, Atari ST, PC



Pese a la mala consideración que ha tenido siempre de cara a los entendidos del celuloide, durante los 80 el cine de acción vivió un gran apoyo por parte del público, gracias sobretodo a un elenco de actores que, tirando de clichés, argumentos sencillos y manidos, y escenas espectaculares, lograron convertir a sus películas y a ellos mismos en auténticos mitos.

Uno de esos actores que creció al calor del cine de acción -aunque "en sus ratos libres" también tiraría con otro tipo de cine, especialmente el cómico- es Arnold Schwarzenegger, una saco de músculos de 1,88 metros de altura que ya lo había ganado todo como culturista y que, antes de retirarse, había decidido que su siguiente mundo a conquistar sería el del cine.

Son varias las películas míticas del actor austriaco nacionalizado en EEUU, pero su papel icónico, el que le hizo saltar a la fama, fue sin duda en The Terminator, de James Cameron. En este film de 1984, Schwarzenegger interpretó el papel de un terminator, un cyborg proveniente de un futuro apocalíptico donde la especie humana lucha por su supervivencia frente a las máquinas dirigidas por Skynet, un ordenador de increíble poder. En un movimiento desesperado, Skynet envía un terminator al pasado para intentar acabar con Sarah Connor, la madre de John Connor, el líder de la resistencia. Los humanos consiguen también enviar a un único soldado, Kyle Reese, para proteger a Sarah, y bueno… spoiler alert: el terminator es destruido y el soldado muere, aunque no antes de dejar embarazada a Sarah Connor.

Tras esta película, Schwarzenegger interpretaría un buen elenco de papeles de tipo duro -a fin de cuentas, físico para ello tenía- hasta que, finalmente, en 1991 volvió a reunirse con James Cameron y Linda Hamilton -que interpretó el papel de Sarah Connor en la primera película- para dar vida de nuevo al cyborg llegado del futuro en la secuela, Terminator 2: el día del Juicio Final. Pese a que en la película original la historia se presupone cerrada -los humanos destruyen la máquina del tiempo, nadie puede venir a 1984, y nadie puede volver al 2029, año en el que están en el futuro-, en la secuela Skynet se las ingenia de alguna manera para mandar a un segundo terminator, concretamente a un novísimo modelo T-1000, hecho de una "polialeación mimética", o metal líquido, para matar a John Connor 11 años después, en 1995 -no, no llega a explicarse cómo logró hacerlo, pues en teoría eso iba a ser imposible según la primera película-, pero… ¿a quién le importa? La resistencia también es capaz de enviar a un único protector al pasado, pero esta vez no es un humano sino un terminator modelo T-800; el mismo modelo que Skynet envió a 1984 para matar a Sarah Connor.

A partir de ahí, empieza una espectacular película de acción como no se había visto hasta aquel momento, con los dos terminators buscando a John Connor, primero, seguido de una persecución protagonizada por los cyborgs.

En su momento, Terminator 2 fue la película más cara jamás rodada, alcanzando los $100 millones de presupuesto, y un rotundo éxito de taquilla, con una recaudación de más de $500 millones en las salas de cine; sólo superada por E.T. en aquel momento. Y, cosa rara tratándose de una película de acción, logró aunar a crítica y público, haciéndose con un buen montón de premios por el camino, incluyendo cuatro Oscar.

Terminator 2 destacaba, aparte de por sus escenas de acción o el carisma de los personajes, por utilizar una novísima técnica de animación por ordenador para la época llamada morphing, para hacer que el T-1000 pudiera regenerarse y adoptar la forma de diferentes personajes durante el metraje. De hecho, para ser una película de principios de la década de los 90, Terminator 2 ha aguantado sorprendentemente el paso del tiempo y, aunque se le noten los años en algunos momentos al T-1000, no chirrían en absoluto.

El videojuego

La película más taquillera en años, un actor con el carisma y popularidad de Schwarzenegger -que con esta película alcanzaría el cenit de su carrera-, un malo a la altura de las circunstancias, cine de acción del bueno, efectos digitales completamente revolucionarios… Estaba cantado que una película así tendría su videojuego en plataformas domésticas, como cantado estaba que sería la británica Ocean quien se haría con los derechos para los ordenadores





Otras versiones



Midway en 1991 nos llevaba en los salones recreativos al futuro de guerra contra las máquinas en un espectacular y atractivo mueble con dos ametralladoras y un estilo de juego similar al Operation Wolf. Fue convertido a las consolas de 16 bits (Megadrive y SNES), MasterSystem y GameBoy. También apareció en PC, considerándose la versión más fiel a la recreativa. Las consolas de la época también recibieron su propia conversión de Terminator 2. Software Creations hizo la versión de 8 bits para NES y Master System, y BITS Studio la de GameBoy, mientras que las versiones de 16 bits saldrían posteriormente en 1993. También saldrían un pinball y hasta un juego de ajedrez ambientado en las películas.

domésticos de la época, es decir, Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Amiga, Atari ST y PC.

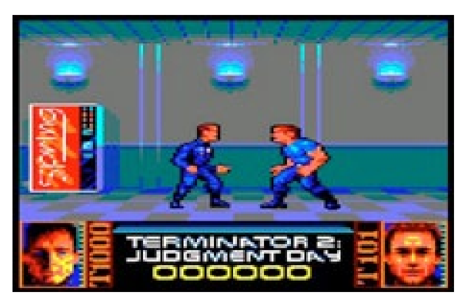
El juego salió al mismo tiempo que la película, a finales de 1991, copando todas las portadas de las revistas del momento. El juego se dividía en siete fases en el caso de los 8 bits, y una más en el caso de los de 16, que recreaban diversas escenas de la película.

La primera fase consistía en el primer enfrentamiento entre el T-800 (en las versiones de 8 bits ponía T101, por cierto) y el T-1000 en el centro comercial, cuando ambos consiguen dar con John Connor. Curiosamente, en la película todos los enfrentamientos uno contra uno los gana el T-1000, pero bueno, esto es un videojuego y no podemos perder para poder ganar la fase…

Una vez derrotado el T-1000 -este primer combate es bastante sencillo, pues el T-1000 se mantiene muy pasivo- pasamos a una fase de vista cenital, correspondiente a la persecución de la motocicleta donde van el T-800 y John Connor por parte del T-1000, conduciendo un camión. La carretera está llena de baches que debes esquivar -si te chocas con ellos el T-800 pierde vida- mientras el T-1000 "azuza" a la moto desde atrás -si consigue impactarte- es John Connor quien ve mermada su vida. También hay diversos bonus repartidos, tanto puntos como vida. Tras destruir el camión y escapar del T-1000, pasamos a la tercera fase, que consiste en un puzle en el que debemos reparar el antebrazo del T-800. Esta fase en realidad está tomada de la primera película y no de la segunda, pero bueno, no era necesario terminar el puzle, pues el único fin de esta fase es recuperar la vida del T-800 en un porcentaje igual a la cantidad de fichas que hayamos conseguido colocar bien.

Después tendríamos una nueva fase de lucha cuerpo a cuerpo con el T-1000 en el psiquiátrico donde está internada Sarah Connor, con un enemigo un poco más activo pero nada realmente difícil de superar, y de aquí pasaríamos a una nueva fase de puzle; esta vez teniendo que reparar el ojo del T-800 -sí, nuevamente inspirada en una escena tomada de la película de 1984- donde el objetivo, además de obtener puntos, es recuperar toda la vida posible, aunque si no conseguimos completar el puzle, tampoco hay penalización alguna.

Después de la reparación ocular, en las versiones de 16 bits tendríamos una fase exclusiva en la que encarnamos al T-800 en los laboratorios de Cyberdine Systems, luchando





contra la policía en un arcade de scroll horizontal - salvo en la versión de PC, donde no hay scroll y la acción transcurre pantalla a pantalla.

A continuación vendría la fase de persecución en helicóptero, donde conduciendo un furgón policial debemos esquivar el tráfico de la carretera -si no lo hacemos, el T-800 sufrirá los impactos en su barra de energía- mientras intentamos abatir al T-1000, disparando con Sarah Connor. Como el T-1000 también nos devuelve el fuego, si no paramos de movernos será Sarah Connor quien sufra las consecuencias, aguantando hasta cuatro disparos antes de morir. Esta es, probablemente, la fase más difícil del juego, por la poca vida que tiene Sarah Connor y la falta de bonus que nos permitan recuperar vida, como sí pasaba en el segundo nivel.

Tras destruir el helicóptero entraremos en la última fase - un tercer y definitivo enfrentamiento entre el T-800 y el T-1000, en una fase de lucha en la que el T-1000 deja de lado su pasividad y utiliza todos sus "trucos", convirtiéndose en un rival un poco más digno; no es que fuera mucho más difícil acabar con él, pero al menos si te quedabas quieto el T-1000 no tardaba mucho en liquidarte.

Podríamos decir que el juego era uno de los últimos exponentes de lo que habían sido los juegos basados en películas de Ocean, con varias fases que tocaban distintos géneros con la intención de atraer a toda clase de público. En mi caso, al tener en la época un Spectrum, pude probar esa versión y, aunque desde el punto de vista de la realización técnica era un juego sobresaliente, con unos sprites gigantescos en las fases de lucha, un scroll muy suave y unas fases de puzles que eran con diferencia lo más difícil del juego, éste adolecía de una escasa duración y baja dificultad.

Para los 16 bits, que el juego fuera en esencia el mismo





que en 8 bits resultó un lastre. Las fases de lucha, que especialmente en la versión de Spectrum eran una virguería técnica, en ordenadores como Amiga o Atari quedaban bastante más pobres por lo limitado de los movimientos disponibles. Y aunque la fase extra con que contaban estos ordenadores le podía dar un poco más de variedad y duración, estaba muy mal ejecutada, resultando más frustrante que divertida. Por no hablar de la versión para PC: con un peor scroll, un sonido de chiste y esa fase extra de arcade a base de pantallazos, sin scroll, es con diferencia la peor de los 16 bits.

El Terminator 2 de Ocean, en definitiva, seguía las mismas pautas que el Batman de 1989, pero con un resultado final netamente inferior. Podríamos decir que Terminator 2 supuso el punto y final a una época, pues probablemente ésta fue la última gran conversión de la que disfrutarían los 8 bits -poco después de Terminator 2, Ocean anunciaría que dejaba de desarrollar para los 8 bits-, y a partir de aquí los juegos de ordenador evolucionarían hacia otros géneros y formas de entenderse. Por ejemplo, Ocean también se encargaría la conversión de Hook, unos meses después de este Terminator 2, y ya sería una aventura gráfica.



Por: Sikus de Game Museum (www.gamemuseum.es)

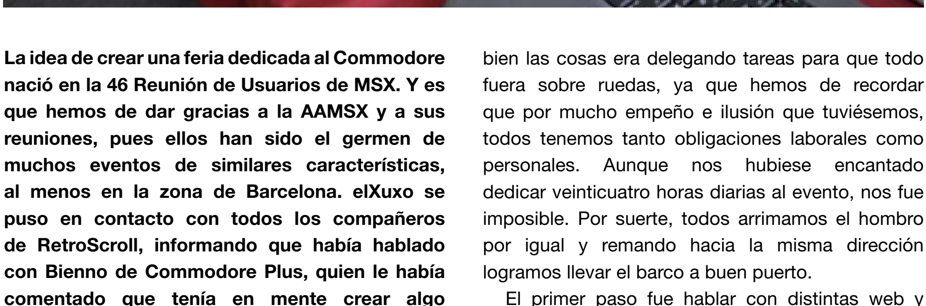
Crónica Explora Commodore

El 16 de mayo tuvo lugar en Barcelona la primera edición de Explora Commodore, un evento centrado en la conocida marca. Sikus de Game Museum nos cuenta lo que vivió allí











La idea de crear una feria dedicada al Commodore nació en la 46 Reunión de Usuarios de MSX. Y es que hemos de dar gracias a la AAMSX y a sus reuniones, pues ellos han sido el germen de muchos eventos de similares características, al menos en la zona de Barcelona. elXuxo se puso en contacto con todos los compañeros de RetroScroll, informando que había hablado con Bienno de Commodore Plus, quien le había comentado que tenía en mente crear algo parecido a la RUMSX pero dedicado en exclusiva al Commodore. Conocedor como es de la escena Commodore, veía que la gente tenías ganas de una reunión así.

Así que a mediados de febrero, nos anunció que la cosa tiraba para adelante. Había reservado sala para el dieciséis de mayo y contaba con nuestra ayuda para montarlo todo. Como no podía ser de otra manera, Murshus, los compañeros de RetroScroll y yo nos pusimos en faena. Fue en ese momento cuando Commodore Plus, RetroScroll, Game Museum y Commodore Manía empezaron a trabajar codo con codo para crear nuestro primer evento.

Teniendo el sitio y fecha escogidos, dos de las cosas que más suelen costar, nos pusimos a repartir faenas. Sabíamos que la única manera de hacer bien las cosas era delegando tareas para que todo fuera sobre ruedas, ya que hemos de recordar que por mucho empeño e ilusión que tuviésemos, todos tenemos tanto obligaciones laborales como personales. Aunque nos hubiese encantado dedicar veinticuatro horas diarias al evento, nos fue imposible. Por suerte, todos arrimamos el hombro por igual y remando hacia la misma dirección logramos llevar el barco a buen puerto.

El primer paso fue hablar con distintas web y organizaciones, para ver si deseaban exponer. En este sentido tuvimos bastante apoyo, ya que al que no le era posible por fechas o por costes de desplazamiento, aplaudió la idea y nos transmitió todos sus ánimos. Con el tema stands cerrado, sólo faltaba planificar las diferentes actividades del día. Desde el principio queríamos que no fuera una mera exposición de sistemas, teníamos claro que el visitante se lo tenía que pasar lo mejor posible. En Explora Commodore siempre habría algo para hacer. Gracias a Commodore Plus, Kopsec organizaría un taller sobre cómo montar el MP32C64 y aOrante de 303 bcn haría una conferencia sobre su software AMIVJING para amiga AGA. Además de que con su compañero Neuroflip, pondrían el hilo musical del evento. Aún así, teníamos bastante horas libres y aquí es donde entró el buen saber hacer de Murshus, pues gracias a él contamos con la participación de Asilo Retro, que con mucho gusto aceptó colaborar. Con todo, creíamos que faltaba algo. Queríamos dar un toque más lúdico al evento y de nuevo Murshus tuvo una gran idea. Realizaríamos unos torneos y teníamos claro quién debía organizarlos: PixelsMansion. Estos chicos habían demostrado en RetroBarcelona lo que eran capaces de hacer y sabíamos que no nos defraudarían.

Una vez cerrados todos los temas, fue la hora de trabajar. Diseñar la web, hacer publicidad en redes sociales, enviar correos anunciando el evento, ver qué juegos eran los posibles para los sorteos



Exposición retro. Commodore Mania, Commodore Forever y Commodore Plus expusieron una gran cantidad de sistemas, desde el Commodore Pet hasta el Amiga 1200.



o conseguir material. Un duro trabajo día tras día, que podríamos definir como una pequeña maratón hasta el día del evento. Por suerte, al contar con un gran equipo, pudimos ir sorteando y arreglando los pequeños problemas que fueron surgiendo. Nada que no se pudiese solucionar, pero siempre surgen cosas en el último momento. Poco a poco, la iniciativa fue conociéndose y la gente nos dio su apoyo, cosa que hizo que nos esforzáramos todavía más por ofrecer el mejor evento que fuese posible.

Entre una cosa y otra, estuvimos tan ocupados que a la que nos dimos cuenta llegó el día señalado. Era hora de ver si nuestros esfuerzos daban sus frutos y, lo más importante, ver si nos habíamos esforzado lo suficiente para crear el evento que teníamos en mente.

Explora Commodore, el evento

Pese a que personalmente he asistido a varios eventos, nunca acabo de acostumbrarme. Siempre estoy nervioso la noche antes y, tratándose de un evento en el que era organizador, mucho más. Así que a primera hora me dirigí junto a mi pareja Ingrid, que haría de fotógrafa "oficial" del evento, hacia la Fontana. Cuál fue mi sorpresa al comprobar que pese a que todavía faltaba un cuarto de hora para la hora a la que teníamos que entrar expositores y organizadores a montar todo, los chicos de PixelsMansion estaban allí. Si es que a puntuales no les gana nadie. Murshus estaba también con ellos. No obstante, a su lado estaba un hombre al que no conocía. Era el mismísimo Sir Arthur, de Constelación Commodore. Según me explicaron, estuvo antes que nadie allí. Incluso antes que los chicos de PixelsMansion. Y eso que venía desde Cantabria.

A los pocos minutos llegaron los compañeros de RetroScroll, Commodore Mania, Commodore Forever y Commodore Plus con el resto del material. Una vez descargado todo, subimos a la tercera planta, listos para montar. De nuevo, gracias a una buena organización, cada uno se puso a montar su stand y colocar las mesas. Aquí hemos de dar gracias a Sir Arthur que echó una mano en todo lo que pudo. Al poco rato llegaron la AAMSX y el resto de stands, que sólo tuvieron que colocar su material, pues lo primero que se hizo fue distribuir mesas para que todo fuera más fácil. Aún así, hubo algún problema que otro de última hora. Jamque, el técnico oficial, tuvo que hacer algún apaño con el proyector de la sala y el Amiga 600 de Doraemonppc, al cual queremos agradecer que nos dejara tanto material para jugar, que falló en último momento. Aún así, de nuevo gracias al trabajo de todos, pudimos resolver esos imprevistos técnicos de última hora.

Con tanto ajetreo, nos dimos cuenta de que era la hora de apertura, y el compañero Freaky 8, de RetroScroll, hizo que me diera cuenta de algo. No había nadie esperando fuera. Esto hizo que me entrara el pánico. ¿Y si resulta que nadie venía? ¿Y si no habíamos hecho la suficiente difusión? Afortunadamente a los pocos minutos, empezó a llegar la gente. Poco a poco y sin darnos cuenta, la sala empezaba a llenarse, como podréis ver en las fotos. Parecía que sí habíamos hecho la difusión necesaria, pero aún no podíamos cantar victoria. El día no había hecho más que empezar.

El primer acto del día era el podcast de Asilo Retro, que tuvo como invitados a Molsupo y a Freaky 8. El primero habló sobre dos juegos de Commodore 64 y el segundo, sobre dos Amiga. Lo planteamos así, primero porque queríamos contentar a todo el público y segundo porque es la especialización de cada uno. Por lo que comentaron, ya que no pude estar demasiado atento pues el evento me obligó a estar por otros asuntos, el podcast resultó ser muy ameno, y desde aquí quiero agradecer su colaboración a los tres.

Nada más acabar y mientras JamQue preparaba todo el tema técnico para la siguiente actividad, Murshus nos enseño una de las sorpresas que tenía guardada para el evento. Y es que gracias a Retropixeleadores, Senweeno y AmigaStore, teníamos varios regalos para dar al público. Así que a Murshus se le ocurrió hacer un divertido trivial.

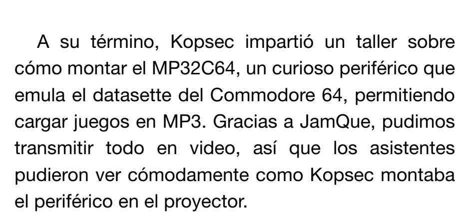








Podcast. Molsupo y Freaky 8 explicaron sus anécdotas con Commodore para el podcast Asilo Retro.



A su término, Kopsec impartió un taller sobre cómo montar el MP32C64, un curioso periférico que emula el datasette del Commodore 64, permitiendo cargar juegos en MP3. Gracias a JamQue, pudimos transmitir todo en video, así que los asistentes pudieron ver cómodamente como Kopsec montaba el periférico en el proyector.

Por su parte Commodore Mania, Commodore Forever y Commodore Plus nos prepararon toda una exposición sobre Commodore. Desde el Commodore PET hasta el Amiga 4000, teníamos una gran selección de máquinas. Pasando por el VIC-20, varios modelos de Commodore 64, Commodore 16, Commodore Plus/4, Commodore 128, Amiga 500, Amiga 600 o el Amiga 1200, teníamos casi todas las máquinas de Commodore en exposición. Incluso algunas de ellas podíamos utilizarlas, por ejemplo el Commodore PET, donde más de uno aprovechó para hacer de las suyas. No miramos a nadie, ¿eh, Freaky 8?

Commodore Plus, gracias McGyver y a Kopsec, tenían también un servicio de reparación. Por ejemplo el amigo Molsupo pudo resucitar su Commodore 64 y a mí me pudieron diagnosticar que había que cambiar un chip.

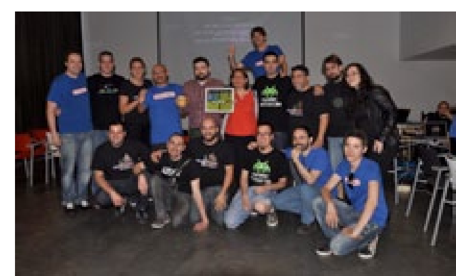
Seguidamente, teníamos la zona de juego. Más de 8 televisores con sus máquinas estaban para que la gente jugara y se divirtiera. Aquí teníamos varios Commodore 64, dos Amiga 500, un C64DTV y hasta un Amiga CD32. Como suele ser habitual, esta fue la zona que más disfrutaron los más pequeños, que no dudaron en coger los joysticks y jugar como si no hubiera un mañana. Seguidamente teníamos a PixelsMansion, con un torneo de Tapper. El que hiciera más puntos en todo el día, se llevaría el premio.

En la otra parte teníamos a Alma de Origami y The Dunwich Crafter, que vendían merchandising variado. Desde posavasos a pinzas para el pelo, cuadros e incluso bambas personalizadas, que era un auténtico amor. Estoy seguro que tarde o temprano caerán una de esas 'bambas', como ya lo hiciera un juego de posavasos. A su derecha se encontraba Isaac Viana que nos mostraba sus videos de GameXploitation y vendía camisetas. Aprovechando que ya tenía uno de los tres modelos, me compré los otros dos para tenerlos todos. La verdad que son unas camisetas muy chulas que todo aficionado al videojuego sabrá apreciar.

Seguidamente, teníamos a la AAMSX, con un stand muy chulo. Con tres MSX, podíamos jugar a auténticos clásicos del estándar. Aunque lo más curioso era ver a Makinavaja chateando con un MSX



¡Hasta la próxima! Gracias a la colaboración de todos, ofrecimos el evento que Commodore se merecía.





conectado a Internet, gracias a un curioso periférico.

En el transcurso de todo esto, aOrante nos daba una conferencia sobre el software amiVJing para Amiga AGA. Un software para realizar visuales en conciertos de música tipo chiptune, desarrollado por el mismo. Aquí se ha de destacar que aOrante nos preparó una demo con el símbolo de Explora Commodore, algo que nos hizo mucha ilusión.

Al acabar la charla, como era la hora de comer y la afluencia de público empezó a bajar, nos fuimos turnando para ir a comer y coger fuerzas para lo que sería el plato fuerte del día, al menos para mí: los torneos organizados por PixelsMansion. Y es que estos chicos son, ante todos, profesionales. Desde principio a fin estuvieron por los participantes y por cualquier contratiempo que hubiera. Así que les cedimos tres máquinas y empezaron los torneos. Además, gracias a los torneos, la sala volvió a llenarse por la tarde, cosa que un evento de este tipo suele costar mucho.

Los torneos fueron muy divertidos, y tuvieron lo que buscábamos, un ambiente distendido entre los participantes. Por un momento fue como ser nuevamente un niño y jugar con los amigos. Era increíble ver cómo los participantes celebraban los goles, reían o se hacían puyas, como si fueran amigos de toda la vida. A crear este ambiente ayudó la música que pusieron aOrante y Neuroflip, que dieron mucho ambiente a la sala. Todo música chiptune hecha con Commodore 64.

Entre una cosa y otra, era la hora de la final de International Karate + Gold, que gracias a jamQue, pudimos transmitir en el proyector. Lo gracioso fue que varios de los participantes prefirieron hacer corrillo a la antigua usanza que verlo por proyector. De nuevo, fue un momento muy divertido, con risas y gritos de ánimos. El ganador se llevó una taza y el cuadro conmemorativo. Los dos finalistas, entre los cuales estaba Murshus, una libreta de FloppyDerno.



Y llegó uno de los momentos más esperados del día, saber quién era el ganador del Tapper. Cuál fue mi sorpresa al ver que era Albert Socoró, el mismo que me había arrebatado el tercer puesto del Sensible Soccer. Y es que hizo una puntuación brutal, más de treinta mil puntos. Como premio se llevó el cuadro y la jarra de cerveza.

A nuestro pesar, llegó la hora del cierre. Como suele pasar en estas cosas, justo cuando más te estás divirtiendo llega el final. Empezamos a recogerlo todo, algo tristes, porque la velada se terminaba. Estábamos exhaustos pero la verdad es que no queríamos que la fiesta acabase, algo que noté, no sólo en mis compañeros, sino en algunos asistentes, cosa que en parte me alegró. Si la gente sentía pena porque se acabase el día, quiere decir que se lo estaba pasando bien. Una vez recogido todo, dije adiós a todos los compañeros y me dispuse a partir.

Estamos jugando

¿Quieres saber a que juega el equipo de RetroManiac? ¿Te carcome la curiosidad por saber si todo es retro en la redacción? ¿Si nuestra consola más novedosa es una ajada NES pasada de rosca? Sal de dudas leyendo lo que viene a continuación...

The Incredible Adventures Of Van Helsing



Seguro que esto os suena: aparece algún bundle o llegan las ofertas de Steam y veis ofertas que simple y llanamente no podéis rechazar. Así que compráis un montón de juegos, no os pasáis casi ninguno y de hecho no llegáis ni a probar la mitad de lo comprado.

Pues uno de esos juegos que amenazaban con engrosar mi catálogo de juegos olvidados eran los dos primeros The Incredible Adventures Of Van Helsing, de Neocore. Pero resulta que, recientemente, anunciaron la tercera parte, yo acaba de jugar con el Tesla Effect y andaba buscando algo a lo que echarle el guante (curiosamente, pensaba en algo nuevo, no en las decenas y decenas de juegos que tengo comprados y que ni siquiera he jugado), así que por suerte decidí darle una oportunidad.

En sí, podríamos resumir que se trata simplemente de un Diablo donde los enemigos son seres mitológicos de la Europa del Este, pero sería simplificar demasiado puesto que este Van Helsing tiene su propia personalidad y, sobre todo, un bastante más alto nivel de dificultad (en los dos primeros niveles me han matado más veces que en todo Diablo III con su expansión incluída).



Además, algo que no suele ser demasiado habitual en los juegos de menor presupuesto, el juego está traducido al español (que no doblado) y funciona perfectamente en un PC de hace cinco años.

Personalmente, a mí los JDR me gustan más duros, tipo Baldur's Gate o, más reciente, Dragon Age Origin, pero he de reconocer que los ARPG, con juegos como Diablo, Torchlight o este The Incredible Adventures of Van Helsing son un buen divertimento, y si te gusta este género te recomiendo que le eches un vistazo porque es muy posible que te enganche su mayor dificultad que los "peces gordos" del género.

Valiant Hearts

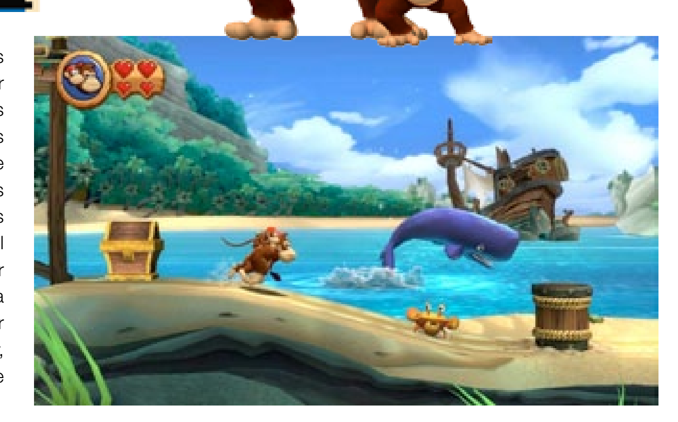


Eso de tener que pagar la cuota del Ps Plus por jugar online en PlayStation 4 es una jodienda, sí, pero claro, a mi siempre me gusta quedarme con lo positivo de las cosas y uno de los puntos a favor de estar suscrito a este servicio es el poder probar juegos que en condiciones normales no caerían en tus manos.

En esas que un buen día andaba rebuscando en la biblioteca digital de mi consola y me topé con esta producción de Ubisoft Montpellier, de la cual ya me habían dado buena cuenta mis amigos de las redes, así que ni corto ni perezoso, decidí darle una oportunidad, la primera impresión no pudo ser mejor y para cuando quise darme cuenta, ya estaba más que enganchado.

Nos encontramos ante una nueva genialidad firmada con el motor Ubi Art. Valiant Hearts es un juego de avance lateral y resolución de puzzles, que recuerda en cierta manera a grandes como Abe's Oddysee o Another World. Como principal baza cuenta con un acabado que intenta parecerse lo máximo posible a una película animada en dos dimensiones, un estilo sencillamente cautivador. Conforme vamos avanzando descubrimos la verdadera chicha del juego, las historias de los personajes protagonistas y su particular visión de la primera Gran Guerra, que por el camino nos sirve para aprender un poco más de este no demasiado explotado conflicto de nuestra historia reciente, todo ello relatado con una impecable localización a nuestro idioma. Una pequeña joya digital al que debéis dar una oportunidad sí o sí, ah, y hay perrete.

Donkey Kong Country Returns

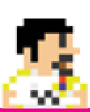


Por circunstancias de la vida hubo un momento en el que me quedó claro que mi futuro a corto o medio plazo era irme a vivir a Alemania. Si a la certeza de tener una mudanza a la vista (con las consiguientes ganas de mover el menor número de cosas posibles) le sumamos que por aquella época los juegos usados estaban mucho más baratos en el país teutón, nos da como resultado una colección de juegos dividida en dos países, almacenándose poco a poco en casa de mi pareja las nuevas adquisiciones sin posibilidad de probarlas hasta que yo no llegara a allí.

Por este motivo, y no por falta de ganas, no he podido jugar hasta ahora a Donkey Kong Country Returns, la particular vuelta a la selva de las 2D protagonizada por el mono con corbata más elegante de la historia de los videojuegos. Yo recordaba con cierto cariño las entregas de Super Nintendo y me moría de ganas de comprobar si, tal y como me prometía la prensa, los videos de Youtube y los amigos, la esencia del juego era idéntica a aquellos viejos cartuchos con un lavado de cara más que interesante.

Y lo cierto es que la espera ha merecido la pena. Vale que el control es mejorable y que ciertas acciones parecen complicaciones simplemente creadas para usar de todas las maneras posibles al Wiimote, pero por lo demás todo sigue ahí; las plataformas de dificultad asequible combinadas con secretos y plataformas más difíciles para obtener el 100% del juego se actualizan para incluir otros elementos ocultos para los que tendremos que emplear movimientos nuevos como soplar, así como segundos planos de juego para ganar un poco más de profundidad. En definitiva, estamos ante un nuevo clásico que, lejos de prostituir el grato recuerdo que evocaba el nombre de Donkey Kong Country en Super Nintendo, ha contribuido a devolver a la actualidad las plataformas 2D que tanto añorábamos los retrojugones.





Outrun 2006 Coast 2 Coast

En tiempos de Forzas, Gran Turismo, Drive Club o Assetto Corsa, apetece echar unas partidas a un arcade de carreras sin demasiadas complicaciones. Tenía el Out Run 2 de Xbox haciéndome ojitos desde la estantería desde hace tiempo, pero por pereza de no sacar la consola (y sobre todo recogerla después) hacía oídos sordos a sus insinuaciones. Lo cierto es que llevaba ya tiempo con un calentón de agárrate y no te menees y al final no pude aguantar más."¡Necesito una versión de PC!". Problema: no se puede comprar una edición digital, ya que fue retirada de Steam al no renovar Sega la licencia con Ferrari. Así que, lo tomaremos como Abandonware y... En fin, que ya tengo el Out Run 2006 Coast 2 Coast instalado. ¡Qué momentazos!, ¡qué orgasmática diversión a lomos de los "cavallinos"! Retro en estado puro, pero con un juego gráficamente mucho más actual y con ese toque Sega que la compañía japonesa sabía imprimir a sus creaciones antes de ser fagocitada por la pérfida Sammy.

A la mecánica clásica de Out Run se le añaden en esta edición nuevos modos de juegos con objetivos y retos a superar. Con todo esto conseguiremos millas con las que desbloquear nuevos vehículos, pistas o músicas. Una maravilla.

Otro punto a favor para haceros YA con este juego: atención papás, a los pequeños de la casa les encanta. Recuerdo que Out Run era una máquina que me fascinaba cuando era un crio y me la encontraba en algún bar al que iba con mis padres. ¿Por qué iba a ser diferente con los niños de ahora?. A mis hijas les gusta muchísimo, aunque a la más pequeña le hace gracia meter el coche por la playa. Estoy deseando subir del trastero un volante que tengo de PS2 (de Ferrari además) y como funcione se van a volver locas. Y yo también.



The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D



Nintendo ha aprovechado su portátil 3DS para introducir varios remakes de clásicos de N64. Quizás por un lado debido al tiempo que ha pasado desde sus respectivos lanzamientos originales, o quizás porque los de Kioto han visto una manera relativamente sencilla de completar el catálogo de la consola. Sea como fuere, lo cierto es que los usuarios de 3DS han sido agraciados ya con varios de estos remakes, y uno de los últimos, Majora's Mask, ha sido el último en caer en mis manos habida cuenta que podía significar el intento definitivo de comprender la obra de Eiji Aonuma tras el pequeño chasco que me llevé con el cartucho para N64.

Nintendo estudió a conciencia una campaña de marketing concienzuda y muy inteligente, aprovechando el tirón de Ocarina of Time, un imprescindible, y colocando los dos juegos a la msma altura, a sabiendas de que esto no es así, por mucho que se pretendiera hacernos creer. Las mejoras incluidas en esta conversión, sobre todo las que tienen que ver con el antipático sistema de juego de 72 horas, prometían al menos que intentar pasar la aventura no fuera tan tedioso como en la 64 bits, pero en realidad Majora's Mask jamás podrá debilitar el trono ocupado por Ocarina debido al diseño irregular de sus mazmorras, cohibidas precisamente por la estúpida decisión de introducir el tiempo, los puzles y algunos enfrentamientos con bosses poco inspirados.

Es cierto que el juego incluye algunas novedades jugables, que el inicio es terriblemente incómodo y original para el jugón acostumbrado a controlar a Link (¡convertirnos en Deku es terrible!), y que los escenarios son bellos y bien realizados. Pero todo queda lastrado por las triquiñuelas que vamos aprendiendo durante la aventura precisamente para sortear el paso de las horas (ralentizar el tiempo, avanzarlo, ir a una hora determinada...) ¿Para qué imponernos ese límite si luego gran parte de su mecánica se basa precisamente en tratar de pasar por encima de él? Volver una y otra vez al primer día perdiendo gran parte de lo recogido por el camino (demos gracias a que podemos depositar rupias en el banco y recuperarlas luego), se torna a mitad del juego en una acción aburrida casi sin sentido, y eso que para 3DS podremos guardar en más puntos diseminados por el mapeado, obtendremos más pistas y un cuaderno Bomber realmente informativo. Quizás el mentado sistema de las 72 horas hubiera funcionado mejor con otro tipo de juego, o en una aventura más corta, o eliminar el límite cuando discurrimos por una mazmorra hubiera relajado la experiencia jugable. No lo se, como de costumbre ninguna palabra es ley y siempre habrá detractores y adoradores de Majora.



Visitamos la nueva edición de Mallorca Game

La edición de 2015 del encuentro sobre videojuegos Mallorca Game se supera a si misma congregando a unos 3000 asistentes en la capital mallorquina

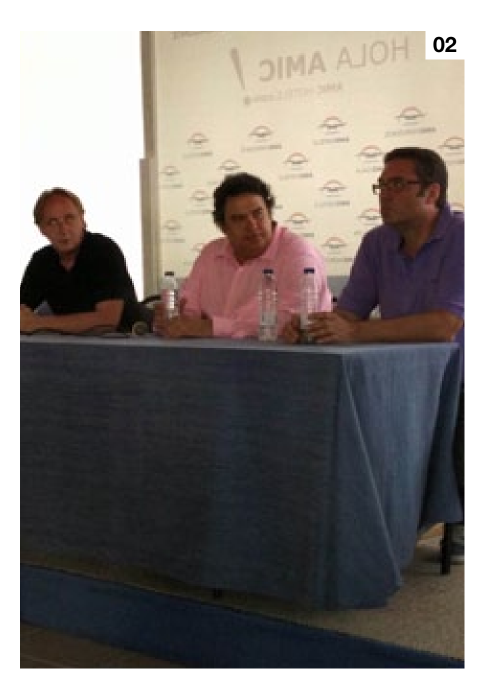
Del 19 al 21 de junio tuvo lugar la nueva edición de Mallorca Game repitiendo tanto el emplazamiento, en las instalaciones del Grupo Fleming de Palma, como la fórmula que tan buen resultado ha dado en años anteriores.

Como gran novedad, tuvo lugar la Game Jam, un concurso de creación de videojuegos y cuyos premiados han obtenido la posibilidad de trabajar en la incubadora del Parc Bit . A la jornada para profesionales del viernes, en las que disfrutamos en la misma mesa de Víctor Ruiz (en plena promoción de sus Lakento MVR), el siempre dicharachero Gabriel Ortas y Santiago Carrillo, le siguió un fin de semana intenso y repleto de las ya habituales actividades tanto para desarrolladores como para el público en general: expo de material retro, presencia de estudios indie y profesionales, conferencias, el podcast de Gabbers desde el evento, zonas de juegos y mercadillo, concurso de cosplay, torneos de videojuegos (tremendo, el jaleo en el de Super Smash Bros Wii U), las dos generaciones de Oculus Rift, así como las Lakento MVR... ¡un no parar!

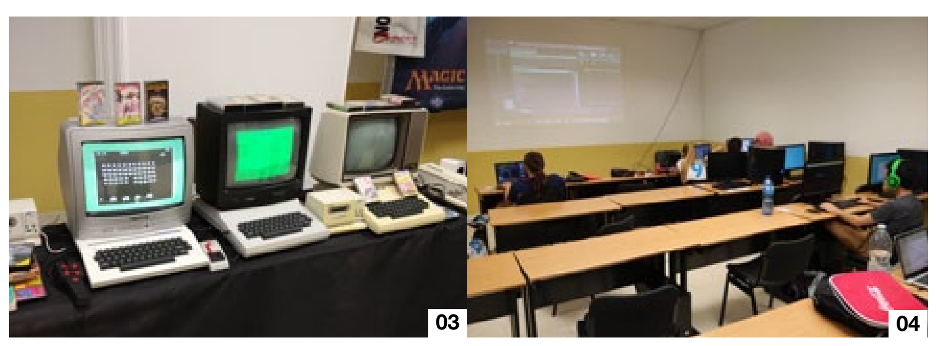
Premiados de la Game Jam:
https://github.com/MallorcaGameJam/Jam-2015



01

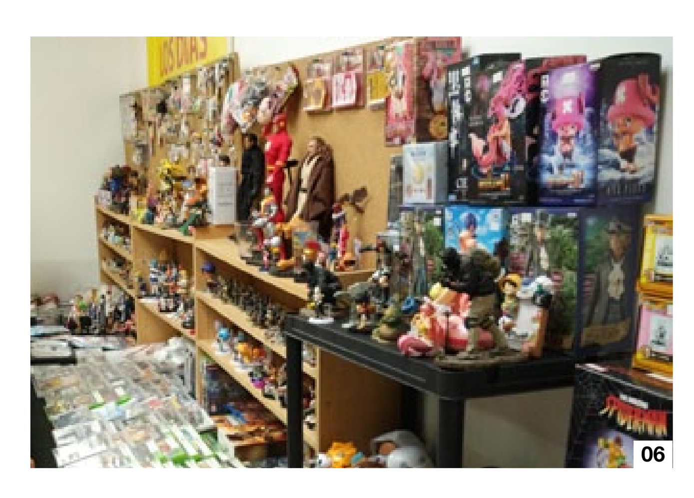


02

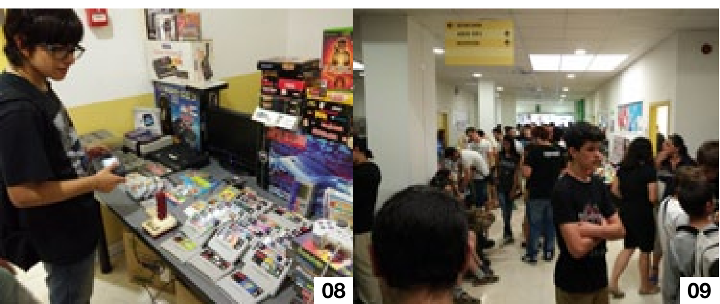

03
04


05

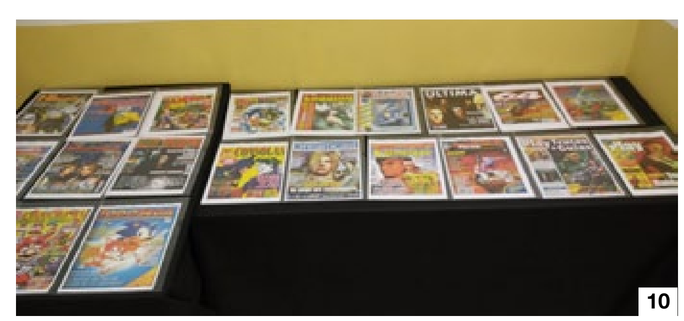
01: La NeoGeo y la Nintendo 64 comparten espacio con un clon del Pong SD 05 con su pack de deportes Supersportic. **02:** Víctor Ruiz en la jornada para profesionales. **03:** Que nunca falten los ordenadores Dragon. **04:** La sala dedicada a la Game Jam. **05:** A la Atari la acompañan varias cintas de Amstrad, vinilos variopintos ¡y hasta un ring de lucha libre!


06


07


08 09

06: Las tiendas estaban a rebosar de consolas, juegos y merchandising. **07:** Más material nintendero. **08:** Comprar o no comprar... **09:** Las salas a rebosar, y el aire acondicionado que no daba más. **10:** Gran surtido de revistas de diferentes épocas y sistemas. **11:** Amstrad, otro de los grandes clásicos. **12:** Las Oculus DK2 que trajo Gonzalo, de S2Satsupport, no tuvieron tregua. **13:** Los estudios mallorquines tuvieron gran presencia en el evento. **14:** Atari, siempre en nuestros corazones. **15:** Hablando de clásicos, Frogger en un Spectravideo, junto a varios juegos más de MSX.


10


11

12


13


14



15

Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Todos los números en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este número era:

RetroManiacos - ¿Cuál es vuestro juego preferido de la 'edad de oro' del soft español?

@DanielRuanova dice:
Army Moves. No por considerarlo el mejor, sino por ser al que más horas le dediqué a jugar y a destripar su código.

@Toni_JT dice:
De esa época, el que más me gustó fue Goody. Aunque también jugué muchísimas horas a Sol Negro y Mutan Zone.

@aEntrari dice:
Freddy Hardest, fue el primer juego que me pasé. Y el Navy Moves, ¡qué pedazo edición de colección con mapas y claves!

@CapitansevillaS dice:
La Abadía del Crimen, por calidad y por romper moldes. Nos hizo disfrutar con investigación-aventura más allá del Filmation.

@MartinECabello dice:
Sir Fred, sin lugar a dudas.

Josepzin dice:
Tengo varios... Game Over, Livingstone Supongo, Camelot Warrior, Army Moves. Si tengo que elegir uno solo, no sé si quedarme con el Camelot Warriors o el Livingstone... mmhhh...

Anónimo dice:
El que más jugué de pequeño: Capitán Sevilla.

Sebastián Tito dice:
Pues a mí me ha tenido siempre enamorado el primer 'Phantomas', es un juego muy sencillo y para nada el mejor de aquella época, pero jugué tantas horas que en poco tiempo se convirtió en mi favorito. También es cierto que me gusta muchísimo 'La Abadía del Crimen', y para mí es otro título que caló muy hondo en mi alma de usuario. Por cierto, mi plataforma de juego era el Spectrum (y lo sigue siendo en muchas ocasiones aún).

Sr.Presley dice:
Pues la pregunta tiene miga.
Quizás no sea de los mejores pero con uno que disfrute muchísimo fue Paris Dakar al que jugaba con mi hermano y a pesar de que el juego era para 1 solo jugador uno conducía el coche y el otro hacia de copiloto ya que el juego tenia como un mapa con las etapas y el camino en direcciones y con los kilómetros a recorrer. La versión que me refiero es la de Spectrum que era la plataforma que teníamos y que conservo aun con muchísimo cariño.

Jaymz dice:
Es harto difícil escoger un solo juego de aquella época, ni que sea por la ingente cantidad de juegos tremendos (y terribles) que fueron paridos, pero creo que me quedo con "Comando Quatro", de Gamesoft/ Zigurat. Su diseño es tremendamente ingenioso, tiene una dificultad bastante ajustada (todo un logro para la época) y una frescura que en 1989, iniciado ya del declive de los 8 bits, parecía imposible.

Hay otro muchos juegos a mencionar, por supuesto: Mad Mix Game y su secuela, Rock'n Roller, Colt 36 (sí, soy de MSX :D), Tuareg (aunque sólo sea por la increíble portada del maestro Azpiri), o el incombustible La Abadía del Crimen. Por más que rara vez lograse llegar siquiera al refectorio, en el primer día XD.

Hmmm, acabo de darme cuenta de que, aún teniendo la mayoría de los packs de Dinamic, no soy un gran fan de sus juegos; excepción hecha de Dustin y el divertidísimo Fernando Martín Basket Master. ¡Qué cosas!

Anónimo dice:
Spirit de Topo Soft, juego para Spectrum de tipo laberinto en el que un hechicero (nosotros) tiene que recoger ciertos objetos en un tétrico castillo. Me encantaba la pantalla partida, arriba estaba nuestro personaje y abajo el objeto o enemigo que debíamos encontrar.

Martí dice:
Sin duda, Dinamic se lleva la palma, con clásicos como Navy Moves, Fernando Martín Basket Master, Narco Police y After the War. ¡Difícil elección!

Javier Caravaca dice:
Colt 36. ¡Y sigue siendo igual de divertido!

Santi dice:
¡Qué difícil elegir! para mí quizás Phantomas 2, Livingstone Supongo y La Abadia del Crimen (en ningún orden en particular).

@UnPasadoMejor dice:
No hay duda: La Abadía del Crimen, seguido de cerca por Batman de Jon Ritman y Navy Moves. Todos de Amstrad CPC.

@aantunez73 dice:
Abu Simbel. Por Dinamic, por Azpiri, por la dificultad,... También Phantis, Freddy H., Navy Moves...

@Pachi_AlGo dice:
Yo voto por corsarios de TOPO.

@NajeraRetrogame dice:
¡¡El Fernando Martin a dobles!! Las horas perdidas en spectrum con ese juego, y el Abu Simbel, sencillito...

@Bytemaniacos dice:
En mi caso mi favorito es el Saimazoon. Muy adictivo y el que abrió camino.

@eduardo_yanez dice:
El mío el Sir Fred, por todo lo que podía hacer el prota.

Karakandao dice:
Me ponga otro de Navy Moves para llevar.

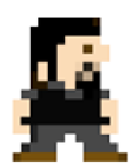
6128 dice:
Sir Fred para Amstrad CPC. Me parece de lejos el mejor juego de 8 bits publicado en España. Si, por encima de La Abadía del Crimen.

Un juego que aunque es un plataformas también es una videoaventura muy completa. Además el protagonista puede desarrollar acciones muy variadas y bastante innovadoras para el standard de la época. Y lo mejor de todo, cada partida es siempre diferente pues la princesa aparece en un lugar diferente del mapeado lo que logra darle más variedad al juego y hacer de cada partida un desafío.

Jon Cortázar dice:
La segunda carga de Navy Moves, seguido muy de cerca por la primera de El Capitán Trueno. En ambos casos por el acabado general, el tratamiento gráfico y la profundidad.

Joseph Antony dice:
Hay muchos para elegir .. pero me voy a quedar con La Abadia del Crimen ... si lo pienso más rato seguro que me sale otro y otro y otro je, je.

@jacob_vga dice:
Goody, de Opera soft, por su ambientación con la sintonía inicial y el sentido del humor, hasta el peculiar final :-)

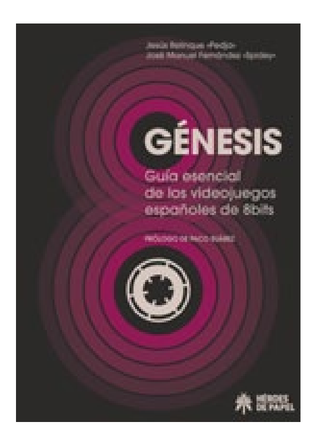


El club de la lectura

De vez en cuando dejamos el mando sobre la mesa...

Génesis - Guía Esencial de los Videojuegos Españoles de 8bits

Héroes de Papel | 365 páginas | Julio 2015
Jesús Relinque Pérez "Pedja" y José Manuel Fernández "Spidey"

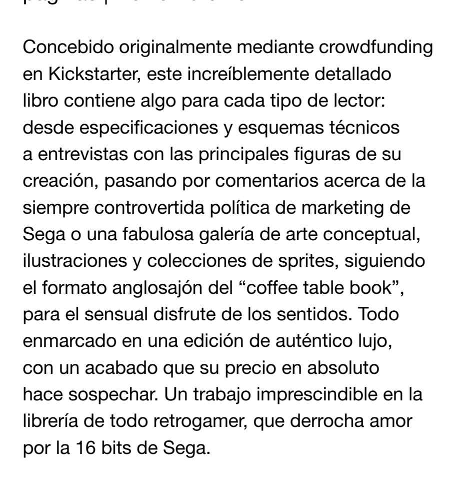


"Génesis - Guía Esencial de los Videojuegos Españoles de 8bits" visita el legado de unos jóvenes que, en los 80, crearon solos y sin mayor pretensión una industria que, como suele pasar con los sueños, desapareció cuando trataron de asirlo - jóvenes cuyos nombres son hoy pronunciados con respeto y nostalgia: los hermanos Ruíz, Paco Suárez, Paco Menéndez, César Astudillo...
Jesús Relinque Pérez "Pedja" y José Manuel Fernández "Spidey", auténticos eruditos del software lúdico patrio, han sido los bravos que han afrontado la mayúscula, sino titánica, tarea de recopilar los títulos más representativos de esa época para ofrecernos una guía de lo mejor y lo peor que dejó la industria del videojuego en España durante la era de los 8 bits; un auténtico "quién es quién" que incluye el Bueno, el Feo, el Malo, y todos los grados de grises intermedios.
"Génesis" cumple con la doble tarea de recuperar y documentar un hasta ahora soslayado fragmento de nuestra historia. Enciclopédico en su ámbito, tan ameno como educativo e informativo, y salpicado de testimonios y anécdotas contadas en primera persona por los que fueron sus protagonistas de lujo; personas que casi a pesar suyo, sin la percepción de estar haciendo historia, impulsaron algo muy especial. Como lo es este libro imprescindible.

Sega Mega Drive/Genesis: Collected Works



Read Only Memory | 351 páginas | Noviembre 2014

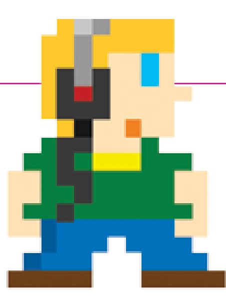


Concebido originalmente mediante crowdfunding en Kickstarter, este increíblemente detallado libro contiene algo para cada tipo de lector: desde especificaciones y esquemas técnicos a entrevistas con las principales figuras de su creación, pasando por comentarios acerca de la siempre controvertida política de marketing de Sega o una fabulosa galería de arte conceptual, ilustraciones y colecciones de sprites, siguiendo el formato anglosajón del "coffee table book", para el sensual disfrute de los sentidos. Todo enmarcado en una edición de auténtico lujo, con un acabado que su precio en absoluto hace sospechar. Un trabajo imprescindible en la librería de todo retrogamer, que derrocha amor por la 16 bits de Sega.

Hardcore Gaming 101 Presents: Castlevania

CreateSpace Independent Publishing Platform | 158 páginas | Septiembre 2014

Sensacional repaso a la estimada saga Castlevania, aproximándose a cada título bisturí en mano, para dejarnos con impresiones y comentarios sobre todos y cada uno de ellos, incluyendo (y es quizás uno de los puntos más positivos de este texto) clones, fan games y juegos relacionados. Concluye con una sección de "miscelánea" en la que recopila curiosidades diversas de este universo, como unas interesantes comparativas de elementos recurrentes de la saga entre las diferentes plataformas que han recibido la visita del infame Conde y sus pérfidas huestes. Todo presentado en un tono claro y ameno que hace difícil dejar el libro una vez inmerso en sus páginas.



Sintoniza tu PODCAST



Retro Pulpodcast

Nuestros amigos de Pulpofrito se reúnen cada dos semanas para su ración de videojuegos retro. Al principio de cada programa disfruta además con la sección 'Haciendo el indi' con RetroManiac.
www.pulpofrito.com



Fase Bonus

www.fasebonus.net



El Mundo del Spectrum

www.elmundodelspectrum.com



Retro entre Amigos

www.retroentreamigos.com



MSX Extendido

http://msxextendido.blogspot.com.es



RetroActivo Podcast

www.retroactivo.es



Asilo Retro

www.asiloretro.com



Machacándonos el Joystick

www.machacandonos.com





El Club Vintage

www.elclubvintage.com

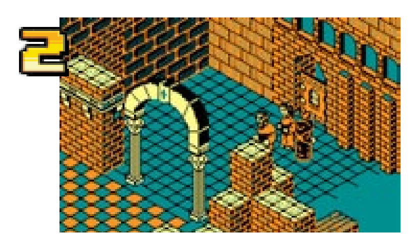


TOPfive

¡Los preferidos de RetroManiac!



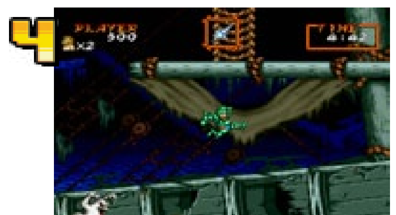
Street Fighter II
(Arcade)



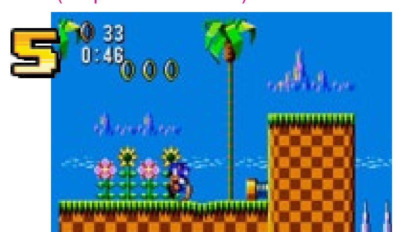
La Abadía del Crimen
(Amstrad CPC)



Heroes of M&M II
(PC)



Super Ghouls 'N Ghosts
(Super Nintendo)



Sonic The Hedgehog
(Master System)

Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a: retromaniac.magazine@gmail.com

En esta ocasión es Jesús Relinque (Pedja) quien nos muestra su colección: "Me resulta tremendamente interesante, a la par que curioso, el indagar por las diferentes fases por las que pasa una colección. Al realizar la retrospectiva, recuerdo que comenzó hace mucho tiempo, allá por 1986. Era justo el momento en el que mi abuelo me compraba el Spectravideo SVI MSX, mi primer ordenador. Luego llegaron muchos más: un Amstrad CPC 6128, una NES, un 286, una Super Nintendo y una Sega Saturn. Y decenas y decenas de juegos, por supuesto.

En un momento dado, la colección sufrió una especie de receso. Seguía creciendo, pero destilaba un entusiasmo de un color muy distinto al de la década de los ochenta. Un buen día, el mercurio del termómetro experimentó un subidón, coincidiendo con diversas visitas a mercadillos en los que obtuve auténticas joyas como la Videopac, máquinas TableTop y Game and Watch, una imponente Neo Geo o un flamante MegaCD. El éxtasis llegó un abril de 2010, con un dibujo original de Serena de Phantis, dedicado y realizado expresamente para mí por el maestro Azpiri. La guinda de un pastel que fue trufándose con una gran cantidad de casetes y discos pertenecientes a la génesis de la industria del videojuego español. No podría decir con exactitud en qué fase se encuentra actualmente mi colección. Realmente, tampoco resulta tan importante. Eso sí, a menudo vuelvo a curiosear por sus recovecos, entre casetes y aquel añejo MSX de Spectravideo. Siempre bajo la atenta mirada de la comandante Serena."







Sobre estas líneas: una estantería con varias videoconsolas de ocho y dieciséis bits, en perfecto estado de conservación. Justo a la derecha, una selección de cartuchos de Super Nintendo, tanto PAL como en formato japonés. Abajo a la izquierda, una tropa de Game & Watch y derivados. Finalmente, abajo a la derecha, detalle de una TableTop LSI de Gakken con el juego Defender, exultante de color.





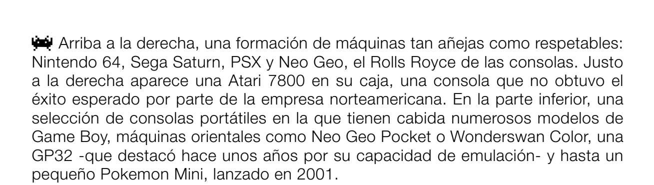


Gran parte de la colección de Pedja gira en torno a los ordenadores de ocho bits y más concretamente, a la producción de videojuegos españoles para dichos sistemas. Arriba podemos ver un Commodore VIC-20 custodiando a un par de modelos de Spectrum. Más a la derecha, la ilustración a tinta azul realizada expresamente por Azpiri para su dueño. Debajo de estas líneas, una selección de juegos de Topo Soft y Dinamic, manufacturados en España en la década de los ochenta, incluyendo la edición de coleccionista de "El Capitán Trueno". A la derecha, un MSX, modelo Hit-Bit 75P, de Sony.



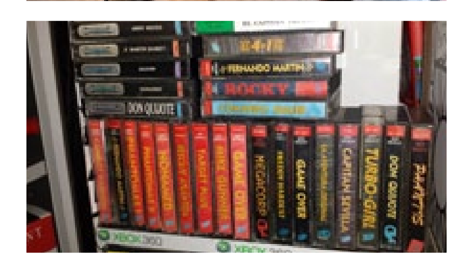






Arriba a la derecha, una formación de máquinas tan añejas como respetables: Nintendo 64, Sega Saturn, PSX y Neo Geo, el Rolls Royce de las consolas. Justo a la derecha aparece una Atari 7800 en su caja, una consola que no obtuvo el éxito esperado por parte de la empresa norteamericana. En la parte inferior, una selección de consolas portátiles en la que tienen cabida numerosos modelos de Game Boy, máquinas orientales como Neo Geo Pocket o Wonderswan Color, una GP32 -que destacó hace unos años por su capacidad de emulación- y hasta un pequeño Pokemon Mini, lanzado en 2001.







RetroVIP



Todos tenemos un pasado, e incluso gente que se ha hecho famosa en esta vida se pasó la infancia jugando a las mismas maquinitas que nos iban a dejar tontos, aunque al final parece que no fue así. Existe una raza de RetroVIP y aquí los conocemos en cada número

En esta nueva entrega de RetroVIP tenemos el honor de contar con el Basauritarra más conocido, quizás, de la historia. Pero es que a la vez contamos con el operario de grúa más famoso de España. ¡Y son la misma persona!. Nuestro polifacético invitado empezó a darse a conocer como actor en el 2005 a través de una web-serie que unos años después pasó a emitirse en La Sexta. Por entonces todos estábamos ya rendidos a los pies de 'Qué Vida más Triste' y su protagonista Borja Pérez, a pesar de que nuestras madres o nuestras novias/mujeres nos miraban raro mientras nosotros nos retorcíamos de risa con sus desventuras. Era un tipo de nuestra generación, al que le gustaban las mismas cosas que a nosotros, que vestía camisetas frikis vintage, que se pasaba horas jugando a la consola con su amigo Josebas... en fin, uno de los nuestros. A 'Qué Vida más Triste' le siguieron otras series como 'Descarga Completa' para la web de la revista Cinemanía, 'Basauri Vice' o 'Los Videotutoriales de Borja Pérez' para la web de videojuegos Vadejuegos. Era inevitable que Borja acabara apareciendo por estas páginas, así que mejor no dilatarlo en el tiempo y traer cuanto antes a este monstruo de la comedia.

¿Recuerdas cuál fue tu primer contacto con los videojuegos?

Con alguna maquinita me imagino o en sala de máquinas, no lo recuerdo.

¿Cuál fue tu primer sistema doméstico de videojuegos?

Con el Spectrum 48K de mi hermano, creo que era el de las teclas de goma.

¿Qué juego era para ti la vida, ¡la vida!?

Golden Axe, o Bomberman de la Nintendo, o Shinobi.

Hay juegos que tienen auténticos momentazos que se nos quedan grabados a fuego, ¿recuerdas alguno con el que te quedaste diciendo "¡toma, toma!"?

El final del Shinobi, que me lo pasé.

En cambio hay otros juegos que esperamos con ansias pero que cuando empezamos a jugar nos decepcionan. ¿En cual dijiste "¡vaya liada!"

Final Fantasy, nunca me gustó.

También en las ondas. Berto y Buenafuente comparten también programa en la radio con 'Nadie sabe nada'



¿Tiene Borja Pérez un baúl de los tesoros donde conserva consolas, ordenadores y juegos de cuando era joven? ¿Hay algo de lo que no te desprenderías jamás?

No

Si no me equivoco, Joseba Caballero (el Josebas), Rubén Ontiveros (guionista y director de las series en las que has participado) y tú os conocéis desde jóvenes. ¿Organizábais viciadas a la consola? ¿Qué juegos eran vuestros favoritos para picaros a tope?

Te olvidas de Natxo del Agua, el creador de la página web y co-creador de la serie, él es el que tenía todas las consolas del mundo mundial. Y recuerdo cuando jugábamos todos al 007 Goldeneye de la 64, muchas viciadas. Y también al ISS Pro.

¿De qué personaje de la infancia de los chavales de los 70 y los 80 te gustaría que se hubiera hecho un juego en su día?

De He-Man y Skeletor.

En estos momentos estás trabajando en la serie "Basauri Mirror" para Atresmedia, ¿podemos esperar episodios que tengan relación directa con videojuegos?

No creo, son bastante surrealistas. Podría, pero creo que no, esa etapa de Vadejuegos pasó, quiero pasar página.

Tu alter ego televisivo ha pasado por bastantes desventuras surrealistas, desde un planeta Pandora ficticio a introducirse prácticamente en uno de aquellos libros de "Elige tu propia aventura". ¿En qué videojuego te gustaría meterte si tuvieras esa posibilidad?

En el FIFA.

¿A qué estás jugando últimamente? ¿Sigues la actualidad del mundo del videojuego?

Ahora al FIFA15 de la PS4 y Project Cars (coches y fútbol los que más me gustan). No la sigo mucho pero para eso tengo a mi amigo Natxo que sí que es más friki que yo.

Debes estar hecho todo un profesional de los juegos de fútbol, así que ahí va una difícil, ¿FIFA o Pro Evolution? ¿Llegaste a probar los primeros International Superstar Soccer?

Si los probé. Yo era antes mucho del Pro, pero el FIFA les adelantó por la derecha.

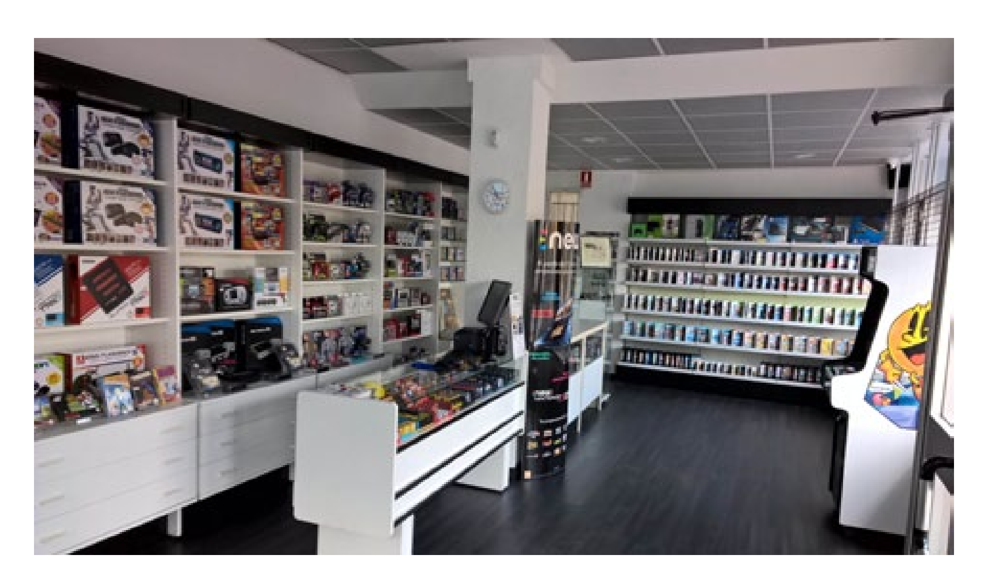
Dejamos a Borja para que continúe con sus partidas al FIFA, y le damos las gracias por atendernos y hacernos reír en sus series





"Yo tengo una tienda de videojuegos retro"

Nos interesaba saber lo que piensan en algunas de las tiendas más conocidas del territorio español, físicas o no, que trabajan con videojuegos y material retro.







Desde el principio de los tiempos las tiendas de videojuegos eran nuestro paraíso terrenal. Lugares de esparcimiento en el que nos podíamos tirar horas mirando y sobando las cajas de los juegos. Si además tenían alguna consola conectada se podía dar el caso de que los dependientes nos tuvieran que echar de allí a empujones para poder cerrar después de un duro (si es que estar todo el día rodeado de videojuegos se puede considerar como una tarea pesada) día de trabajo. Quizás eran otros tiempos, pero parecía que los tenderos de aquella época nos inspiraban mayor confianza. Nos dejábamos aconsejar muchas veces por ellos, incluso haciéndonos cambiar de idea sobre ese juego que íbamos seguro a comprar, pero que al final volvíamos a casa con otro diferente y que nos acababa gustando más.

El tiempo ha pasado, nosotros hemos crecido y las tiendas han cambiado. La tienda de barrio que puede competir en ventas, o al menos vender lo suficiente para poder abrir la persiana cada mañana, prácticamente ha desaparecido. Nosotros compramos más por internet o incluso en digital. ¿Pero qué ocurre si queremos comprar videojuegos retro en formato físico?. ¿Qué opciones tenemos?. ¿Ebay?, ¿los foros de compra-venta?. Pues también, por fortuna, tenemos la posibilidad de comprar en tiendas especializadas en retro, tanto a pie de calle como en el ciberespacio, y de eso es de lo que vamos a hablar...

Nos hemos puesto en contacto con cinco de estas tiendas para saber más sobre su idiosincrasia, su área de negocio y otras cosas que pueden resultar de interés. Gameplay Stores en Málaga, Final Games en Sabadell (Barcelona), Emere en Torrejón de Ardoz (Madrid), Videojuegos Horacio (.com) y AmigaStore (.eu) han respondido amablemente a nuestras preguntas y nos han contado un montón de cosas muy interesantes.

Puede sorprender; a estas alturas tecnológicas en las que estamos, que existan tiendas que basan su negocio en el videojuego retro. El auge de lo retro sigue creciendo, pero a pesar de ello todavía es un mercado muy de nicho. Apostar por la venta de juegos retro y hacer de ello tu principal área de negocio, con los gastos que conlleva una tienda física y que se ahorran las digitales, muchos lo vemos como un auténtico acto de heroicidad. O quizás es que no tenemos la misma visión emprendedora de nuestros amigos de Emere y Final Games, dos tiendas dedicadas sobre todo al retro que llevan varios años abiertas al público. Emere abría su primera tienda de Torrejón de Ardoz en 2013 (actualmente hay una segunda tienda en Guadalajara), aunque como nos comenta Eduardo "nuestra andadura comenzó en Marzo de 2008 con la tienda online", mientras que los chicos de Final Games llevan algo más con su tienda de Sabadell: "a finales de septiembre serán ya 9 años de lucha". Nueve años con una tienda que, dicho sea de paso, tampoco es que se encuentre en una de las zonas más comerciales de la ciudad.

También nueve años dedicado al retro, aunque en el ciberespacio, lleva José Antonio y su Videojuegos Horacio, un clásico para todo buen amante del retro, que a buen seguro habrá seguido sus artículos en Ebay. El portal de subastas más famoso del mundo también es una buena herramienta de que disponen las tiendas para incrementar sus ventas, al llegar a un público mucho mas masivo y global. Aunque no el único, porque tal y como nos cuentan en Emere "en tiempos pasados también trabajamos con Priceminister (actual Rakuten), pero cada vez vemos menos viables los Marketplaces y orientamos la venta a nuestras tiendas físicas y nuestra propia web". También los malagueños propietarios de Gameplay







Stores siguen esa línea: "nuestra idea principal es potenciar la venta online de nuestra propia página web". Esto contrasta con el auge de nuevos espacios para la compra-venta entre particulares como la app para dispositivos móviles Wallapop, que, si sigue aumentando su popularidad, se puede convertir en una forma de compra y venta más para las tiendas.

La subsistencia de las tiendas que venden retro, de todas formas, parece que necesita del apoyo de otros productos complementarios que lleguen a un público más diversificado. Al menos es así con las que tienen tienda física, porque como nos dicen en Videojuegos Horacio, exclusivamente con venta online "el 95% de las ventas es retro. Puntualmente puede aparecer alguna liquidación de juegos relativamente modernos". Los comercios tradicionales lo tienen más difícil, al conllevar su actividad unos gastos adicionales como alquiler de local o licencias de apertura que suponen una importante carga cada mes. Es necesario un reclamo extra para llamar la atención del viandante con un producto menos específico. Lo normal es acudir al videojuego actual, hoy en día la gran estrella del ocio cultural. Así nos lo exponen los chicos de Emere: "en nuestro caso, después de las aperturas de las tiendas físicas de Torrejón de Ardoz y Guadalajara, hemos apostado por el videojuego actual y merchandising vario. Aún así, el 80% de nuestro beneficio viene del retro".

«EN EMERE, DESPUÉS DE LAS APERTURAS DE LAS TIENDAS FÍSICAS DE TORREJÓN DE ARDOZ Y GUADALAJARA, HEMOS APOSTADO POR EL VIDEOJUEGO ACTUAL Y MERCHANDISING VARIO. AÚN ASÍ, EL 80% DE NUESTRO BENEFICIO VIENE DEL RETRO»

El caso de Gameplay Store es el contrario al de Emere, al ser una tienda que complementa su actividad principal, la venta de novedades, con una sección retro. Tras muchos años en el sector, siendo una de las tiendas con más solera de Málaga, se decidieron a vender retro. "Empezamos siendo una tienda propia, para luego ser una franquicia de la cadena Canadian, para posteriormente unirnos al proyecto de Pablo Crespo y su Centro Mail. La idea de la sección retro viene de muy atrás pero al tener las manos atadas a un sistema cerrado como es el caso del TPV de GAME, no podíamos llevar la idea a buen puerto. El año que empezamos a escuchar los problemas económicos de GAME UK, le dimos luz verde al proyecto, sabiendo que nuestro futuro no iría de la mano. Hace casi tres años, empezamos a comprar material sin ponerlo a la venta y en un par de semanas pusimos una vitrina con lo que habíamos adquirido. Para sorpresa nuestra, la reacción de nuestros clientes fue muy positiva, incluso nos llegaron a felicitar por la iniciativa. Esto sirvió para atraer a nuevos clientes y a los clientes que hacía años que no se pasaban por la tienda. A corto plazo, no nos supuso ningún beneficio, algo lógico puesto que se compraba más que vendía, pero nos sorprendimos al comprobar que al terminar el año habíamos tenido beneficios en la sección retro. Es difícil saber cuántos juegos vendemos al mes, pero si os puedo decir que en 2014 fue una décima parte de nuestros ingresos y sin duda es una sección indispensable para nosotros a día de hoy". Dos realidades diferentes, pero no las únicas. En Final Games también complementan las







ventas de retro con otros productos: "disponemos de un amplio surtido de cartas coleccionables, merchandising, juguetería y videojuegos actuales. También realizamos reparaciones de consolas".

Sin embargo no es únicamente la rentabilidad lo que lleva a alguien a abrir una tienda especializada en artículos retro. Sobre todo si hablamos de algo tan especializado como es vender productos orientados a un único sistema como es el Commodore Amiga. "Empezamos a finales de los 90, cuando la última tienda de Amiga en España desapareció. En aquella época reinaba el pesimismo. No sólo dejaron de existir los comercios de Amiga, sino las publicaciones en papel, y también diversos medios que ofrecían soporte en nuestro territorio. Para nosotros no se trataba de establecer un modelo de negocio basado estrictamente en la rentabilidad, era una cuestión de orgullo, de no rendirse. De decirle a los usuarios: esto no se ha acabado, no estáis tan solos. Pero no fuimos nosotros los únicos que por entonces adoptamos esa actitud. Tanto grupos de usuarios, portales de internet, o publicaciones como Mundo Amiga o Amiga Rulez Magazine, ayudaron con mucho esfuerzo a mantener la ilusión por el sistema. Y aquí estamos nosotros, 16 años después, y también muchos de los usuarios que había".

AmigaStore es una de las tiendas más importantes de venta de productos relacionados con el ordenador de Commodore a nivel internacional y compaginan su tienda online con un establecimiento de informática en Lorca (Murcia). AmigaStore, por su especialización, escapa en cambio de temas polémicos que proliferan en el mundillo retro. Uno de ellos, los precios (de la mano de la especulación) se ha convertido en una de las espadas de Damocles que se ciernen sobre el sector. Si es algo que afecta a la compra-venta entre particulares, también es algo con lo que se tienen que enfrentar las tiendas. Recuerdo cuando hace unos 12 años paseando me topé con una tienda especializada en retro. Me adentré en lo que me pareció entonces un paraíso repleto de extrañas consolas antiguas y cartuchos. Recuerdo preguntar por el precio del 'Yoshi's Island' de Super Nintendo y sorprenderme del precio que me pareció excesivo: 25€. A día de hoy sería un precio más que bueno. ¿Qué ha pasado en estos años?. ¿Especulación?. Entre la hinchada retro hay división de opiniones. Muchos pensamos que





«PERSONALMENTE COINCIDO EN QUE CADA ARTÍCULO VARÍA MUCHO SU PRECIO SEGÚN ESTADO Y/O RAREZA. PERO YO CREO QUE LA PREGUNTA QUE NOS DEBERÍAMOS HACER ES ¿QUIÉN O QUÉ INFLA LOS PRECIOS?»

el imparable ascenso de los precios es una simple consecuencia de la ley de la oferta y la demanda. Nos encontramos con una demanda creciente y una oferta cada vez más escasa. Si además buscamos artículos en buenas condiciones, tanto estéticas como de funcionamiento, los precios de artículos de ciertos sistemas se disparan. No ocurre algo muy diferente a otros tipos de coleccionismos. Aún así es innegable que existe una cierta especulación. Sin embargo una parte de los usuarios ven quizás más especulación de la real. Hay quien piensa que los precios están en general sobredimensionados y que es una vergüenza que alguien quiera vender algo por el mayor precio que pueda conseguir. Las tiendas se encuentran en la tesitura de tener que encontrar el equilibrio en el precio de venta y también en el de compra, ya que al fin y al cabo ellos tienen que comprar a particulares para poder vender posteriormente y sacar un rendimiento económico que les permita seguir adelante en su negocio. Pero ¿cómo calculamos el precio justo de un juego?. ¿Cómo hacen las tiendas para lidiar con la especulación y que a la vez ellos mismos no sean tachados de especuladores?.



Esto es lo que nos dicen en Final Games: "Pensamos que esto de la especulación es como lo de ver la paja en el ojo ajeno y no ver la viga en el nuestro. Cuando la gente vende son precios de mercado y cuando compra todos son especuladores. Personalmente coincido en que cada artículo varía mucho su precio según estado y/o rareza. Pero yo creo que la pregunta que nos deberíamos hacer es ¿quién o qué infla los precios?. A mi parecer son los propios particulares que se dedican a la compra-venta, los que acaban sobrevalorando los juegos. Sin ir más lejos, gran parte del género retro que conseguimos lo obtenemos de esta gente, que cada vez vende más caro". Pero para otras tiendas el culpable de esta situación tiene un nombre: Ebay. "Desde mi punto de vista de coleccionista, es algo que puedo llegar a comprender perfectamente, es más, puedo llegar a estar de acuerdo en según qué casos. Hace quince años, los coleccionistas, éramos un consumidor de videojuegos muy atípico y comprábamos los juegos antiguos a precio de risa (cuando todo el mundo miraba a generaciones actuales y nos vendían los juegos a tres duros). Por otra parte, es cierto que muchos juegos se han inflado artificialmente con el paso de los años y da la sensación de que se ha "fijado" un precio por el que el vendedor de turno de Ebay no está dispuesto a bajarse del burro. Pueden pasar dos cosas en estos casos: que no lo venda, por lo cual tendrá que bajar el precio poco a poco, o, y aquí es donde creo que está el problema, alguien lo compre a ese precio." En la misma línea que Gameplay Stores, en Videojuegos Horacio nos dan más claves sobre el tema: "Lo primero que creo que hay que resaltar es que cuando hablamos del mercado de lo retro estamos hablando de eBay, que es donde se realizan la mayor parte de las ventas y donde se marca la tendencia de los precios. Hay una cosa que prácticamente nadie hace, incluso los que nos dedicamos a esto, que es hacer clic en la opción que aparece a la izquierda de la pantalla que permite filtrar los artículos por los precios a los que se han vendido. Lo normal, salvo contadas excepciones, es que veamos varias unidades del mismo artículo vendido. Hay que tener un poco de criterio y tomar como base el precio medio, no el más bajo, no el más caro. Si el precio medio es un precio que nos parece elevado pero vemos que se vende constantemente por esa cantidad, por mucho que nos duela, ese precio es el real de ese artículo, no está inflado artificialmente y hay que aceptar que si quieres ese artículo vas a tener que pagar esa cantidad. Nadie se cuestiona hoy en día el precio de determinados cómics antiguos y con esto pasará igual.



«PASAN MUCHOS JUEGOS POR NUESTRAS MANOS Y NO ES DIFÍCIL DISTINGUIR UNA "REPRO" DE UN ORIGINAL, PERO SI HAY ALGUNA DUDA, SIEMPRE QUEDA LA OPCIÓN DEL DESTORNILLADOR 'GAMEBIT'»

Ahora bien, cuando hacemos una búsqueda en Ebay sin filtrar vemos auténticas barbaridades, esos precios que sí están inflados artificialmente y hacen mucho daño. También está ocurriendo un fenómeno alarmante, sobre todo para nosotros las tiendas, que consiste en que se está extendiendo la creencia de que todo lo antiguo es caro y viene mucha gente con retro morralla que se creen que tienen la joya de la corona por el hecho de ser juegos viejos . Siento decir que el 'Italia 90' era una basura cuando salió la Megadrive y lo sigue siendo ahora aunque hayan pasado más de dos décadas, y su precio de mercado son 5-6 euros siendo optimista, no 20 euros".

Entonces ¿qué sistemas se llevan la palma en cuanto a cotización y demanda?. En nuestra charla con las distintas tiendas parecen coincidir en que los productos de Nintendo tiran del carro de lo retro, aunque sea Neo Geo la que eleva los precios a las cotas más altas, como nos dicen en Gameplay Store: "gran parte de culpa es por la decisión que tuvo Nintendo en vender sus juegos en cajas de cartón. Yo creo que de media, el sistema que puede llegar a ser más caro de coleccionar, es la Neo Geo AES". Y aunque como nos dicen en Emere " los sistemas que han sido un

fracaso comercialmente, van asociados a los precios más cotizados y al final es cuestión de unidades, cuantas menos unidades lanzadas al mercado más cotización", lo cierto es que en Videojuegos Horacio nos apuntan hacia la escalada de precios en un sistema de gran éxito: "estoy espantado de lo que se paga por muchos títulos del ZX Spectrum".

Si seguimos la línea de acontecimientos de lo ocurrido con el mercado retro, veremos que sigue una lógica aplastante: algo empieza a tener éxito y se produce un efecto llamada o moda; aumenta el número de personas interesadas, lo que conlleva también un aumento de los precios que acaba desembocando en la aparición de la picaresca. El otro gran mal actual que aterra a coleccionistas y aficionados en general no es otro que las reproducciones de originales.

Visitando tiempo atrás foros especializados en retro veíamos interesantes opciones para mejorar nuestras colecciones. En concreto empezaron a proliferar los tutoriales para crear nuestras réplicas de cajas de cartón para aquellos cartuchos de consolas Nintendo que casi todos tenemos sueltos o con cajas muy deterioradas. La idea era buena, al fin y al cabo queda mucho mejor una caja "falsa" que tener el cartucho suelto. Pero no tardarían en surgir los timadores que pretendían hacer pasar las cajas de nuevo cuño por originales. A esto le sumamos que también encontramos tutoriales para cambiar la rom de los cartuchos e incluso cartuchos tipo 'Everdrive' en los que se insertan tarjetas SD con las roms. Todo a mano para que empezaran a proliferar los estafadores en internet... e incluso en ferias retro. Ocurrió lo inevitable. Pero lo que para nosotros es un problema, para las tiendas podría ser un problemón. Con la cantidad de material que tienen que adquirir, ¿cómo se las apañan para distinguir originales de reproducciones, si es que realmente es tan complicado?. "Al final pasan muchos juegos por nuestras manos y no es difícil distinguir una "repro" de un original, pero si hay alguna duda, siempre queda la opción del destornillador 'Gamebit' y ver las "tripas" del cartucho implicado. Si veis cables o soldaduras más feas que las del resto del cartucho, seguramente sea una reproducción". A este consejo de Emere le sumamos los que nos dan en Gameplay Stores: "En el caso de las cajas de juegos de la marca Nintendo, lo primero que hago es mirar el sello de calidad de Nintendo. Si, ese sello redondo dorado (u ovalado en las versiones NTSC-U). Compruebo que se vea metálico. En una réplica es fácil verlo con el tono apagado. Si deja lugar a dudas, las capturas del juego en la contraportada suelen verse borrosas en las réplicas. Otro consejo es el brillo que desprenden las cajas "repro" con el flash de la cámara o bajo una luz artificial en contra del tono mate de las cajas originales. En cuanto a los cartuchos, nos podemos fijar en la pegatina. Se pueden aplicar el consejo del brillo y del logo. Otra recomendación es observar que no tenga indicios de pegamento por haber sido removida la pegatina antigua. O mirar que los tornillos no tengan indicios de haber sido removidos. Por otro lado, en según qué juegos, las "repros" pueden pesar un poco más que los originales, pero esto es más difícil de comparar si no tienes otra unidad del mismo juego original." También Videojuegos Horacio nos aconseja sobre el tema:"Yo creo que afortunadamente se distinguen a kilómetros, sobre todo las que se hacen en España, tan cutres. Me estoy refiriendo a juegos completos, con caja y manual, que creo se distinguen fácilmente "in situ". Para comprar online desconfiaría de fotos borrosas o con poca resolución. Desgraciadamente para el



cartucho suelto es mucho más difícil de distinguir. En compra online es mucho más fácil que te la cuelen. Aquí, el único consejo que puedo dar es comprar a alguien de confianza aunque lo paguemos un poco más caro, y mirar los votos si estamos comprando por Ebay. A mi personalmente las reproducciones no me afectan, están muy focalizadas en títulos muy concretos en cada sistema, muy raros. Si algún día aparece uno de esos, yo creo que lo sabré distinguir. Si tengo dudas supongo que le pondré como condición al vendedor que me deje abrir el cartucho. Para vender la verdad es que a día de hoy no me ha surgido que me hayan cuestionado la auntenticidad de un título".

Así que, como podemos observar, la compra online de vendedores desconocidos es un riesgo cada vez mayor, sobre todo si buscamos títulos de los más raros, y por tanto caros. Por si no queda claro en Final Games ponen la cloenda al tema: "nuestros años de experiencia nos han enseñado a detectar las reproducciones. Así pues, el consejo que puedo dar es comprar siempre en una tienda que ofrezca garantía y confianza, como la nuestra".

Los avances tecnológicos que sirven para abaratar costes a la hora de hacer reproducciones, sin embargo también sirven para proyectos tan bonitos como crear copias físicas de las nuevas producciones que muchos pequeños estudios están creando para sistemas antiguos. Grupos como '1985 Alternativo', 'WaterMelon' o 'Duranik' lanzan sus juegos con sus correspondientes cajas y manuales, lo que es un plus a la hora de adquirirlos en lugar de una desangelada copia digital descargable. Sería bonito poder adquirir estas pequeñas joyas de neo-retro en nuestra tienda de confianza. ¿Que ya podemos hacerlo?. "Actualmente disponemos de este tipo de títulos, y creemos que es muy buena línea de producto. Pero la demanda de estos depende en gran parte de la calidad del mismo.". Parece que en Final Games han visto potencial en el neo-retro. Nos lo confirman en Emere: "Pues actualmente tenemos en nuestro catálogo 'Pier Solar' y 'Sacred Line' para Mega Drive. En breve tendremos disponibles unidades de 'Pier Solar' para Dreamcast y alguno más está por llegar... La verdad es que lo vemos interesante y creemos que tiene potencial". También lo ven en Gameplay Store: "Es algo que estamos barajando este año. El problema que le vemos, es que estas empresas venden también en su página web, por lo que de cierta forma nos hacen competencia en ese aspecto. En definitiva, si nuestros clientes lo demandan, lo traeremos".

Sin embargo, como ya apuntan los malagueños, el problema que se pueden encontrar las tiendas es el precio final, que necesariamente tendría que ser más alto que el que marcan los productores en sus propias webs. Así que la nota discordante la pone Videojuegos Horacio: "No, no lo veo por dos motivos. En primer lugar por cada título que pudiera ser interesante para vender

cantidades como el 'Pier Solar', salen muchos de los que sólo se podrían vender unas pocas unidades. En segundo lugar y no menos importante es que la gran mayoría de estos desarrolladores no contemplan un descuento para tiendas. Lamentablemente aquí si que habría que hacer especulación en el sentido estricto de la palabra para obtener beneficio. Habría que hacer la reserva de varias unidades,privando a los usuarios de poder comprarlo, para luego revenderlo más caro".

Como hemos visto, el negocio del retro no es algo sencillo. Acarrea una serie de problemas que no tienen otro tipo de comercios. Por no hablar de que sus clientes potenciales, los coleccionistas y aficionados al videojuego, en general somos quizás más apasionados y pijigaitas que otro tipo de coleccionistas. Aún con todo se escuchan voces agoreras que hablan de la burbuja del retro, de que nos encontramos en un "boom" de nostalgia que algún día terminará. También hay que contar que los que se unen a esta corriente con un alto factor nostálgico pueden aplacar su sed de revisitar su infancia a través de los videojuegos que jugaron siendo niños mediante la emulación, una feroz competencia para las tiendas. ¿Pero cómo lo ven ellos?. ¿Seguirá habiendo interesados en lo retro dentro de unos años o será esta una moda pasajera?. "Es difícil saber cómo estará el mercado del retro a largo plazo, pero seguramente lo que ahora es actual como PS4, Wii U y One será el retro de dentro de 10-20 años y creemos que seguirá teniendo tan buena acogida como ahora, ya que siempre hay una primera consola para un niño o niña. Las descargas digitales son una gran amenaza para el mundillo retro, pero creo que el 99% de los que están leyendo esta revista, prefieren una buena edición física en nuestra vitrina o estantería que un archivo con un revoltijo de megas en su interior. Sea como sea y pase en el futuro lo que pase, larga vida a los juegos clásicos". El optimismo de Emere es compartido por Final Games: "Nadie sabe cuando acabará este auge. Pero ahora mismo se están vendiendo consolas de hace más de 20 años. Sin embargo no sabemos cómo el cambio generacional afectará al mercado. Si las grandes compañías siguen apostando por el formato digital no habrá duda de la merma de este mercado. Pero nosotros, como coleccionistas y amantes de los videojuegos, siempre preferiremos el formato físico al digital. Como nosotros muchísima gente. Y siempre habrá coleccionistas, y por lo tanto mercado". En Gameplay Stores no solo son optimistas respecto al retro, sino que consideran que es el futuro de las tiendas físicas: "En cierto modo, y viendo el interés de las compañías por quitar intermediarios en el sector, pienso que el futuro de las tiendas de videojuegos físicas, tal y como lo conocemos hoy en día, es inviable, a no ser que sea una tienda de videojuegos retro. Me gustaría pensar en un futuro, en el que pueda disponer de la última novedad en formato físico pero no lo veo nada claro".

Puede que las tiendas tengan razón y sus negocios basados en el retro sigan siendo viables durante muchos años. Sin embargo también hay quien opina lo contrario y hace interesantes reflexiones. En Videojuegos Horacio prefieren ser cautos (o más catastrofistas, según se mire). "Yo creo que el relevo retro muere esta generación. Me explico qué es lo que entiendo por el relevo retro. Para mí coleccionar retro fue coleccionar Game & watch y Atari 2600, que son las consolas que yo tenía de pequeño, y que cuando accedí al mercado laboral me dio por coleccionar. Los que eran niños en los 90 son los que mayoritariamente ahora están coleccionando Nintendo y Super Nintendo. Y en breve aparecerá, si no apareció ya, una generación que coleccionará la Playstation, y así suma y sigue hasta la generación anterior. Pero los juegos de esta generación ya serán difícilmente coleccionables aunque estén en formato físico, porque dependen de la conexión online. Unos enteramente para poder jugarlos y otros tienen su experiencia de juego muy mermada si no es online. Cuando los servidores de las compañías cierran, lo que nos queda es un posavasos, que muchas veces acabará en la basura. Es posible que dentro de 20 años, tengamos una tecnología que nos permita tener a cada uno un servidor en nuestra casa, y habrá comunidades de usuarios que activen servidores caseros para rescatar juegos online que estarán muertos, pero hasta entonces lo más retro que se podrá coleccionar será 3DS. Respecto al negocio lo tengo muy claro. Con el retro pasará exactamente lo mismo que pasa actualmente con las Game & Watch. Hace ya muchos años que no se conoce que hayan aparecido nuevos stocks y ya son siempre las mismas unidades que cambian de manos entre coleccionistas. Lógicamente cada vez con precios un poco más caros en cada cambio de manos. Estas transacciones se realizan entre particulares, en foros o a través de Ebay, la tienda queda eliminada de la ecuación. Podrá haber una posibilidad de negocio basado en la venta de accesorios y repuestos para consolas antiguas, y también estoy seguro de que habrá compañías, como ahora ATGames, que mueve millones de dólares que seguirán fabricando retro-sistemas clónicos, y nuestros hijos conocerán la Dreamcast Flashback con 20 fantásticos juegos en memoria. También habrá un nicho en la fabricación de consolas que nos permitirán jugar a nuestros juegos originales en ellas como ahora la Retron5. Creo que el interés por el retro no va a parar, aunque las tiendas lo tenemos bastante más complicado. Pienso que es un mercado muy similar al del cómic y el vinilo, que quedan tiendas, pero muy pocas en el mundo, en grandes ciudades y muy especializadas. Ahora bien, el mercado entre particulares yo creo que seguirá activo y con fuerza".

Desconocemos si estas apocalípticas aunque bien argumentadas impresiones sobre el futuro de las tiendas retro se harán realidad, pero por el momento parece que estas gozan de una buena salud. El aumento de los eventos retro proporciona también una mayor visibilidad y publicidad para estos negocios, y desde RetroManiac estamos encantados en colaborar para que tanto la afición por los videojuegos clásicos como la subsistencia de nuestras tiendas favoritas perduren durante muchos años. ¡Larga vida a las tiendas retro!



“Muchos no se imaginan que aún hay gente haciendo juegos para máquinas antiguas”

Entrevistamos a Chris Noll, dueño de la tienda de videojuegos Retrospiel

Durante la pasada GamesCom tuvimos el placer de compartir espacio con la tienda de videojuegos retro Retrospiel, situada en la ciudad alemana de Colonia y con una filosofía un tanto diferente, ya que apuesta fuertemente por los nuevos juegos creados para máquinas antiguas. A continuación podéis leer la entrevista que hemos realizado a su propietario, Chris Noll, sobre el funcionamiento de una tienda de estas características.





Muchas gracias por tu tiempo y por aceptar esta entrevista. En una época en la que la tecnología y por supuesto los videojuegos cambian a la velocidad de la luz, ¿por qué invertir tu dinero en una tienda de juegos retro?

Chris Noll: He sido fan de Sega y coleccionista de videojuegos desde que tenía 11 o 12 años. Entonces ya sabía que quería hacer algo relacionado con los videojuegos. Por supuesto no sabía exactamente qué, pero sabía que quería hacer algo relacionado con videojuegos.

Un par de años más tarde, cuando la Saturn de Sega fracasó, perdí bastante el interés en los videojuegos, hasta que Dreamcast me hizo reencontrarme con mi amor por los videojuegos, sobre todo cuando descubrí que podías ejecutar emuladores y homebrew en ella. Me uní a la comunidad de DCEmulation.org y empecé a hacer pequeñas contribuciones. También me uní a la ya difunta DCEvolution.net, donde publicábamos recopilatorios freeware para Dreamcast. Algunos de estos recopilatorios tenían cientos de miles de descargas, así que me di cuenta de que había mercado para este nuevo software para máquinas antiguas.

¿Por qué entonces una tienda y no sólo online?

Chris Noll: Cuando me mudé a Colonia alquilé un apartamento y vi está preciosa tienda justo debajo. Pensé que debería alquilar el sitio pero, por supuesto, llegó otra persona y lo alquiló antes que yo, vendiendo ropa y muebles antiguos durante unos cuantos años, mientras yo hacía mis estudios y publicaba mis últimos lanzamientos en DCEvolution.net.

Después de unos años la tienda se mudó a otro sitio y el local quedó disponible de nuevo. No podía dejar pasar esa oportunidad; en esa época ya estaba vendiendo online juegos nuevos para Dreamcast y Megadrive y ahora estaba disponible este local justo debajo de donde vivía. Era perfecto.

¿Qué tal ha sido la acogida de la tienda?

Chris Noll: La gente ha recibido la tienda con los brazos abiertos. Era algo que realmente necesitaba la ciudad de Colonia. Pero, al mismo tiempo, he tenido problemas para encontrar un banco que quiera darme soporte financiero. Parece que todo el mundo adora mi tienda, excepto los bancos *risas*.



La boca agua. En la tienda de Chris, en Colonia, podréis encontrar tanto material clásico de toda la vida para cantidad de sistemas retro, como videojuegos que se han producido en la actualidad para estas consolas de toda la vida.





Lo que hace que Retrospiel destaque sobre otras tiendas, bajo mi punto de vista, es su fuerte apuesta por nuevos juegos para viejas consolas. ¿Son estos juegos algo que complementa a los viejos clásicos o existe gente que esté mayoritariamente interesada en los juegos nuevos por encima de los clásicos?

Chris Noll: Online vendo sobre todo nuevos juegos para viejas consolas. Ese era mi concepto original, sobre el que he construido mi tienda. Por supuesto, la gente que viene a la tienda física viene buscando los juegos antiguos. Pero si no encuentran el juego que andan buscando siempre puedes intentar que se interesen por los nuevos.

Podríamos decir entonces que hay dos clases de clientes: el cliente online que busca sobre todo cosas nuevas y el chico que pasea por la calle y de repente ve tu tienda y se siente atraído por los clásicos...

Chris Noll: La cosa es que a la gente que pasa por la calle primero le tienes que reintroducir el sistema clásico. Hay un montón de gente que no se imagina



que aún hay gente haciendo juegos para máquinas antiguas. Esta gente debe primero redescubrir los clásicos. Y entonces, tal vez, puedas interesarle en los juegos nuevos. A mi siempre me ha interesado más vender homebrew, pero una tienda 100 % dedicada a hombrew no funcionaría. Necesitas a los clásicos para reeducar a la gente primero sobre los sistemas antiguos que han olvidado. Entonces puedes presentarles los nuevos juegos disponibles para estos sistemas. Tienes que ofrecer el paquete completo, desde la consola a los juegos que quieran revisitar, hasta llegar a los juegos nuevos.

Lo bueno de los juegos nuevos es que se los puedes vender a cualquiera, desde el chico que acaba de rescatar la consola del sótano de sus padres al ultracoleccionista que cree que lo tiene todo. Alguna gente viene a mi tienda y me dice “Bueno, es una tienda bonita pero no puedes venderme nada porque ya lo tengo todo”. Entonces les digo “no, éste no lo tienes” y le enseño algún nuevo juego recientemente lanzado *risas*

Tienes una montaña de juegos nuevos para máquinas viejas en la tienda. Por ejemplo, tenemos a nuestra izquierda un Pier Solar para Megadrive. ¡Incluso juegos de 1985 Alternativo y The Mojon Twins, como Oh Mummy Genesis o Uwol Quest for Money! ¿Se venden entonces más por Internet que en la tienda?

Chris Noll: En la tienda se venden sobre todo juegos clásicos, pero cuando voy a convenciones la gente está más interesada en el homebrew. Normalmente llevo prácticamente sólo homebrew cuando voy a una convención o evento retro. Hay ya un montón de juegos clásicos a la venta en esos sitios, así que llevo lo que de verdad me hace único. Así no tengo que competir con las tiendas tradicionales de videojuegos.

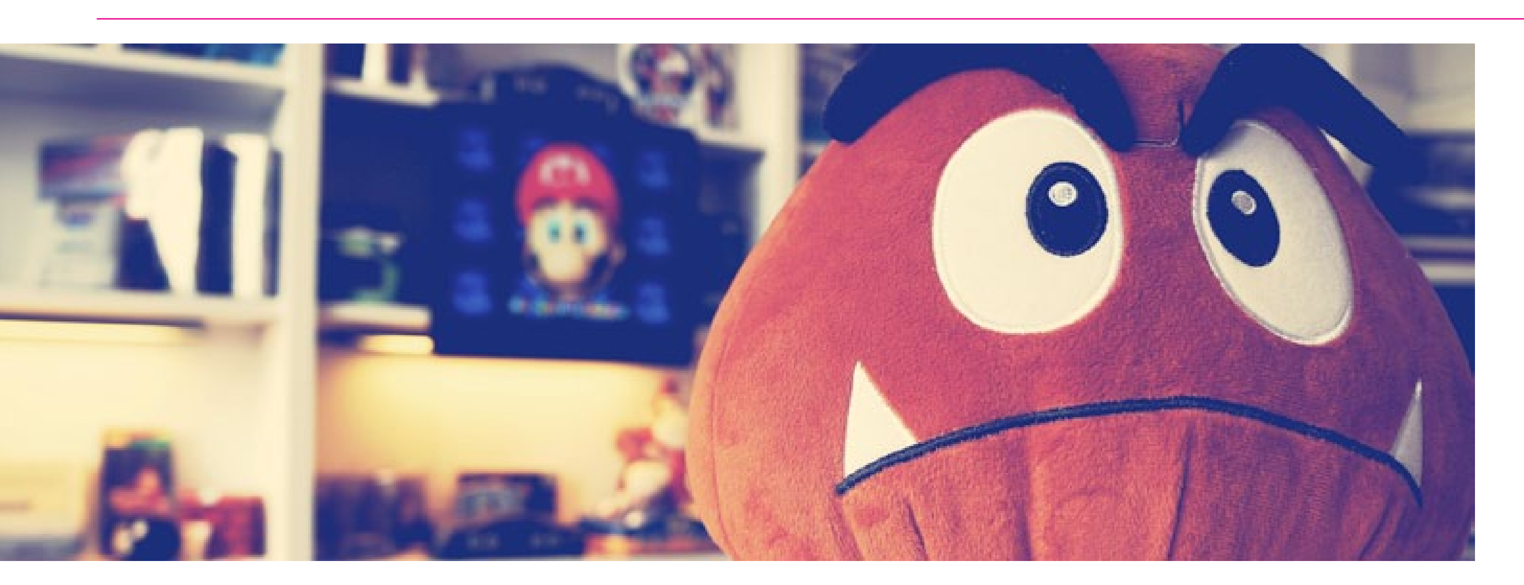
«LA GENTE ME HA RECIBIDO CON LOS BRAZOS ABIERTOS. ERA ALGO QUE REALMENTE NECESITABA LA CIUDAD DE COLONIA. PERO, AL MISMO TIEMPO, HE TENIDO PROBLEMAS PARA ENCONTRAR UN BANCO QUE QUIERA DARME SOPORTE FINANCIERO»

Hemos hablado sobre si una tienda puede ser rentable sólo con homebrew. ¿Qué opinas sobre los desarrolladores? ¿Puede un equipo pequeño de desarrolladores para viejos sistemas vivir exclusivamente de hacer juegos?

Chris Noll: Oh, no estoy seguro de eso. Haciendo sólo homebrew tendrías que tener algo realmente especial entre manos y tenerlo todo planeado al milímetro. NG:DEV.TEAM, por ejemplo, tienen un muy buen concepto y planean siempre con mucho tiempo de antelación. Tardaron siete años en hacer Last Hope, pero mientras tanto siguieron haciendo otros conceptos que eventualmente evolucionaron en otros juegos, que hicieron a la par que trabajaban en los últimos retoques a Last Hope. Después de lanzar Last Hope y portarlo a Dreamcast, cambiaron su foco a otro de sus proyectos. Ya tenía un montón de juegos en cola en esa época. Si se hubieran centrado en un único juego hubieran tenido que empezar cualquier proyecto nuevo desde cero. Hubiera habido una gran brecha temporal que hubieran tenido que saltar sin tener nada entre manos. Trabajando en varios conceptos a la vez y simplemente cambiando el foco de tus esfuerzos cuando el proyecto principal está terminado hace que tengas más oportunidades de vivir sólo del *homebrew*.

¿Tal vez es más fácil para los productores vivir sólo del homebrew que para los desarrolladores?

Chris Noll: Sí, eso creo, ya que puedes recibir juegos de diferentes fuentes y, por supuesto, es mucho más fácil editar un juego que programarlo. Desarrollar un buen juego toma su tiempo, incluso si lo haces a tiempo completo y con bastante gente. Editar juegos es mucho más fácil que desarrollarlos.



Hoy en día vemos un montón de juegos homebrew con los que no nos hubiéramos atrevido siquiera a soñar hace sólo diez años. ¿Qué sistema crees que se está beneficiando más de esta explosión de homebrew? No sólo en términos de cantidad sino también de calidad.

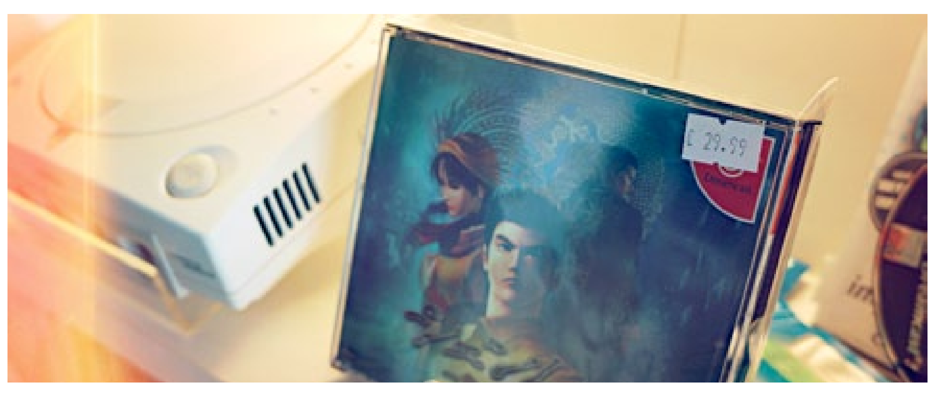
Chris Noll: Desde mi punto de vista, diría que es Dreamcast. Dreamcast está recibiendo un montón de ports de otras plataformas y la máquina tiene la potencia suficiente para hacer grandes juegos. Es muy barato editar juegos para Dreamcast y no hay licencias de por medio... Es completamente gratuito desarrollar para Dreamcast y con KallistiOS tienes un SDK muy potente disponible.

Pero también hay un montón de cosas molonas para Megadrive. Otros sistemas como Super Nintendo o NES no tienen tantos juegos nuevos como Megadrive, pero también veo un gran potencial en la NES. Creo que este sistema no ha tenido tanta atención hasta ahora, pero realmente creo que vamos a ver cada vez más y más juegos para NES a partir de ahora.

Hablando de Megadrive, ¿crees que la máquina fue llevada a su límite en su momento, o es ahora cuando los desarrolladores están sacando el máximo partido de la máquina?

Chris Noll: Megadrive es de hecho mi sistema favorito, junto a Dreamcast, Master System y NES. Creo que aún tiene mucho potencial. La Megadrive ya fue exprimida en su época pero el principal punto débil era el pequeño tamaño de los cartuchos, normalmente de 4 a 8 Mbit. Hoy podemos fabricar cartuchos de mayor capacidad, que nos permiten poner mucha más información en su interior. Pier Solar es un cartucho de 64 Mbit, casi dos veces más información que el mayor de los cartuchos de la época, y por ejemplo 16 veces más grande que el primer Sonic.



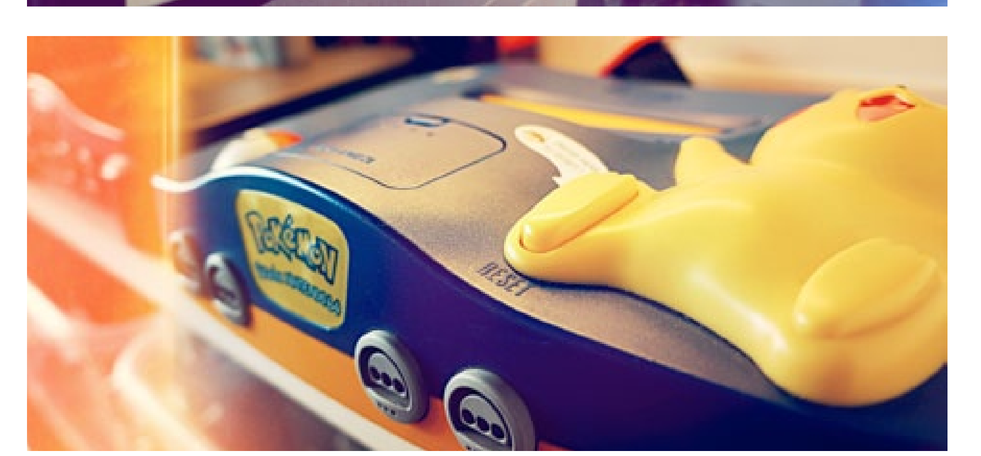


¿Así que la principal mejora con Megadrive es la cantidad de información que podemos almacenar en un cartucho?

Chris Noll: Sí. Puedes hacer juegos con mejores gráficos y mejor música. Por ejemplo, un juego como Thunder Force tiene los samples de voz con mucha distorsión, puedes darte cuenta de que está muy comprimido y almacenado a baja calidad. Lo mismo se aplica a los gráficos. Tienes que reutilizar un montón de tiles y sprites, una y otra vez, para meter un juego largo en un cartucho pequeño. Realmente afecta al diseño del juego.

Recuerdo como aluciné cuando jugué por primera vez Streets of Rage 2, que había sido lanzado en un cartucho de 16 Mbit. Ahora siento verdadera curiosidad por el Project Y de Watermelon. Va a ser un beat'em up como Streets of Rage 2, pero en un





cartucho de 64 Mbit. Estoy seguro de que tendrá un montón de animaciones y samples de voz. Por descontado que esto no tiene porqué necesariamente hacer del juego una maravilla, pero al menos las probabilidades son más altas.

Sigamos hablando de Megadrive. Has colaborado con el ahora famoso libro Sega Megadrive/ Genesis Collected Works. ¿Cómo acabas ahí? ¿En qué has contribuido al libro?

Chris Noll: Bueno, contacté en primer lugar a Darren Wall porque quería sugerirle gente a la que esperaba que entrevistara para el libro, como Mark Cerny o Rieko Kodama. Por desgracia, la parte de las entrevistas del libro ya estaba finalizada, así que no hubo oportunidad de hacerlo.

No obstante, también mencioné que estaba preocupado de que algunas leyendas urbanas acabaran en un libro, leyendas que no debería estar incluidas en un libro licenciado oficialmente por Sega, y le di algunos ejemplos. Darren estuvo impresionado y me invitó a que revisara el libro. Y así lo hice. Al final no había nada que corregir. El libro estaba perfecto de principio a fin, excepto por quizás una o dos cosas menores que no estaban muy claras pero que tampoco importaban demasiado.

Alemania es un país con una escena *homebrew* vibrante. Hay un montón de gente haciendo cosas chulas para máquinas antiguas. ¿Cuales son, en tu opinión, los mejores juegos alemanes que todo fan del retro debería jugar pero que posiblemente no son tan populares fuera de Alemania?

Chris Noll: El ejemplo más famoso es, por supuesto, el NG:DEV.TEAM. Hacen un muy buen trabajo en Neo Geo y Dreamcast. Me enamoré de Last Hope desde el primer momento. Un nuevo juego de 16 bits en Dreamcast. Era un sueño hecho realidad.

También está Sturmwind, de Duranik. Es un juego increíble, que también estuvo 5 o 6 años en desarrollo, como Last Hope, y realmente se ve en el juego. Tiene una pinta increíble. Usaron algunos trucos para hacer que parezca tan increíble. Tuve la oportunidad de ver la demo original para Atari Jaguar en la edición del año pasado de Jagfest, y ya parecía impresionante. Esa versión es de 1997, creo.

Otro autor que me gustaría recomendar y que casi nadie conoce es Julius Riecke, de Morphcat Productions. Está haciendo Super Bat Puncher para la NES. Hemos hablado sobre trabajar juntos en el futuro y estoy deseando ver qué tiene para nosotros.

Vamos a buscar un poco de polémica. ¿Qué sistemas crees que están sobrevalorados y cuales infravalorados?

Chris Noll: Oh, es una pregunta dificil *risas* Creo que depende del punto de vista. La Master System es una gran máquina tanto en la parte de hardware como de software. Hay juegos increíbles para ella y de hecho tuvo mucho éxito en Alemania y en Europa en general. Tanto, que hicieron juegos comerciales para ella hasta 1994, el año en el que Saturn y PlayStation salieron al mercado en Japón. Hoy en día, Master System está muy infravalorada. Es, posiblemente, la máquina más infravalorada de todas en las que pienso ahora mismo. Era una consola mainstream en su momento, pero ahora no recibe la atención que se merece. Es como si la NES fuera más famosa ahora, y de hecho es una buena máquina, pero la Master System es más potente y los juegos tienen más encanto.

¿Y sobrevalorado?

Chris Noll: Es difícil de decir. No lo sé realmente. Diría que, por ejemplo, la Super Nintendo es una buena máquina y que tengo gratos recuerdos de jugar a Super Mario World o Street Fighter II, pero parece que hay demasiados fans del retro que no investigan más allá de ella hoy en día; gente a la que no le interesa ningún otro sistema. Y eso es realmente triste porque se están perdiendo un montón de juegos geniales para otros sistemas como Master System o Megadrive.

Gracias de nuevo por tu tiempo. ¿Envías a todo el mundo? ¿Puede gente de España o latinoamérica, interesada en homebrew, comprar en tu tienda online?

Chris Noll: Sí. Mi tienda online no está aún terminada, pero sí, envío a España por 3,45€ por juego. Creo que no es un envío caro.

¡Es incluso más barato que enviar dentro de España! *risas*

Chris Noll: Sí, he oído hablar de ello *risas* No es nada caro.

Fotografías: Arne Ebner y Chema



La mítica revista Micromanía cumple 30 añazos

Una de las cabeceras míticas en nuestro país, cumple durante 2015 nada menos que la treintena. Recordamos nuestros mejores momentos junto a la revista

Hace algo más de 30 años, en mayo de 1985, nacía la que hoy en día es la revista de videojuegos más longeva de nuestro país: Micromanía. Publicada por HobbyPress, los mismos de la genial MicroHobby, Micromanía fue haciéndose poco a poco su sitio en el mercado como una revista de videojuegos multiplataforma -cuando sólo los ordenadores contaban como plataforma en nuestro país- para abrazar durante algún tiempo a las consolas y terminar, nuevamente, centrada en los juegos de PC.

Pero Micromanía fue para muchos no sólo una simple revista de videojuegos. Especialmente recordada con nostalgia e ilusión es su segunda etapa donde la revista adoptó el formato “periódico” o “sábana” como popularmente se la conoce ahora. Puede que hoy en día, con la gran crisis de la prensa escrita -sólo hay que pasarse por un quiosco y ver que, especialmente en el sector de la informática y los videojuegos, ya sólo sobreviven unas pocas cabeceras-, Micromanía ya no pueda volver a ser lo que una vez fue, pero para todos los que vivimos aquellos tiempos siempre se esconderá en nuestro corazón un rinconcito de ilusión y emoción por ver qué nuevos mundos descubrirías en el último número de la revista más carismática de aquellos tiempos, la Micromanía

Primer número. En la imagen grande, portada del número uno de la revista, publicada en mayo de 1985.



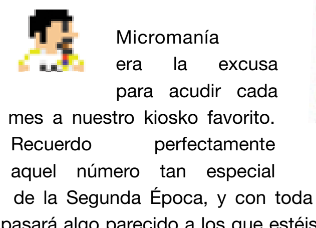
Segunda época. El gran formato conocido como 'sábana', provocó que la revista destacara en los quioscos.



Como muchos también conocí la revista Micromanía en su segunda época, con el formato "maxi" o periódico, que tanto llamaba la atención y que tan difícil era de conservar en buen estado (las hojas terminaban soltándose de las grapas) Aún conservo algunos números de aquella época y de vez en cuando la compro en el kiosco, aunque ya no es lo mismo.

Por entonces mi conocimiento del mundo del videojuego era mi Game Boy, una Atari 2600 clónica, los Arcade y poco más, aunque luego llegaría más tarde la NES y luego la SNES. Pero mi motivación al comprar la Micromanía, además de mi deseo por tener un ordenador algún día, en mi caso llegaron antes las consolas que los ordenadores, me gustaba ver las capturas de pantalla de los juegos que se publicaban en Micromanía porque me parecían muy adultos, mucho más al menos de lo que llegaba a mis manos en esos años. Me fascinaba ver capturas de aquellos juegos, que en esos momentos parecían inalcanzables.

Pensareis que era extraño comprar una revista de ordenadores sin tener ordenador, pero así era yo, siempre soñando con lo que no podía tener y amigos, por aquel entonces no existía Internet.



Micromanía era la excusa para acudir cada mes a nuestro kiosko favorito. Recuerdo perfectamente aquel número tan especial de la Segunda Época, y con toda seguridad, os pasará algo parecido a los que estéis leyendo estas líneas. Aquel mes de septiembre, en plena vuelta al colegio, se desataron todo tipo de rumores en torno al contenido de nuestra querida "sábana". De corrillo en corrillo, unos se decían a otros que ya lo tenían, que habían tenido el privilegio de presenciar aquellas páginas centrales en las que se destapaba un juego hasta entonces desconocido, pero que a partir de aquel instante quedaría grabado para siempre en nuestras púberes retinas.

El primer día de colegio transcurrió con exasperante lentitud, puesto que todos deseábamos que las campanas marcasen el pistoletazo de salida para correr despavoridos hacia nuestro vendedor habitual de revistas. Todo llega, nos decíamos, y de hecho ocurrió así. Varios de nosotros llegamos al kiosko y adquirimos aquel número, pero no quisimos leerlo en compañía. Al contrario, cada uno huyó hacia sus respectivas casas para abrazar la intimidad de su cuarto. Allí, con las manos temblorosas, desplegamos el número 64 mientras buscábamos con ardiente curiosidad las picantes imágenes de Cobra Mission. Esa tarde nos hicimos un poco más mayores.





Cuando mi padre compró un PC 286 para trabajar, no sospechaba que iba a estar conectado más horas para los videojuegos que para los deberes del instituto. Yo venía del mundo de las consolas y los juegos de PC eran algo desconocido con lo que se empezaba a "traficar" en disquettes. Así que para estar bien informado del "negocio" en el que me estaba metiendo, le dije a mi padre que se trajera alguna revista de ordenadores cuando fuera a comprar el periódico, y apareció en casa con dos: el suyo y la Micromanía que tenía la portada de Cobi en las Olimpiadas del 92. Lo primero que me impresionó fue el tamaño de la revista. Ya iba por su segunda época, la del formato "sábana", y al abrirla y pasar aquellas páginas repletas de reportajes sobre juegos, guías, trucos y catálogos... me di cuenta de que había entrado en un nuevo mundo de ocio muchísimo más amplio que el de las consolas. A partir de ese momento compré la revista todos los meses y, cuando el espacio para guardarlas empezó a ser un problema, recorté las secciones que me interesaban de cada número y tiré el resto. Así llegué hasta su tercera época, cambiando el 286 por un Pentium en el que ya podía disfrutar los CD-ROM de la revista para jugar demos de los títulos más esperados y ver trailers de películas. Pero a medida que los juegos seguían volviéndose más complejos en gráficos y requisitos de hardware, comprendí que nunca tendría un ordenador que aguantara varios años para jugar a todo lo que fuera saliendo. La tecnología avanzaba muy deprisa y yo siempre iba por detrás, así que un mes dejé de comprar la revista y poco a poco me fui quitando del ocio en el PC. Hoy, con el equipo que tengo, juego de vez en cuando a algo y aunque ya tengo Internet para estar informado y recordar los viejos tiempos de Lucasarts, Sierra y compañía, aún conservo los recortes de las Micromanías del formato sábana. Para mí fueron los mejores años de la revista y, sin duda, de mi etapa como "gamer" de PC.





Micromanía fue mi primera revista de videojuegos. Como muchos otros, comencé a comprarla en la segunda época. Mi primer ordenador, el Sharp MZ-700, prácticamente no disponía de juegos comerciales en las tiendas. Tenía los juegos que se movían clandestinamente entre los usuarios más o menos abundantes que había en Zaragoza de este ordenador. Hasta ese momento para mi los videojuegos eran los de mi Sharp y los de las recreativas. No había visto nada más. Pero un buen día me apunté a informática en el colegio y allí creo que solo aprendí dos cosas: que había más ordenadores y que el Spectrum tenía unos juegacos tremendos. Así que me compré un Spectrum con lo que teníamos ahorrado entre mi hermano y yo. Poco después un anuncio en televisión que fue como una revelación: ¡oh dios mío!, ¡una revista que habla de videojuegos!. ¿Cómo era posible aquello?. Pues sí, era real. Cuando fui al kiosco a por ella ya había salido el número 2, con el Mad Mix Game en portada. El tamaño me impresionó, aunque al lado del diario Heraldo de Aragón que compraba mi padre tampoco era para tanto. Fui fiel lector durante años, y aparte de juegos y ordenadores tan potentes en la época como el Amiga, también me descubrió la Micro Hobby, la publicación sagrada del buen "spectrumero". Con el tiempo me pasé a las consolas y cambié de revista, aunque me reenganché en la tercera época cuando tuve mi primer PC. Ahora llevo ya muchos años sin comprarla, y veo a mucha gente que dice que la revista se ha "hobbyconsolizado". Igual si toda esa gente echase la vista atrás y releyese números antiguos se llevarían una sorpresa.

Tercera época. En febrero de 1995, y con casi 11 años ya a sus espaldas, Hobby Press volvió a apostar por un formato de revista más comedido. El primer número de esta nueva era estuvo dedicado a Full Throttle, la aventura de LucasArts, como podéis apreciar en la portada de la imagen superior.

Suplemento retro. El número 232 de la revista aparecido a finales de mayo de 2014, trajo consigo un suplemento muy especial bautizado como RetroManía, un guiño al pasado de la revista.







Conocí la revista Micromanía en su segunda época, el lujurioso formato grande, cariñosamente apodado "sábana". No pasaba desapercibida en el quiosco, pero se ayudó de un anuncio de televisión en el que su primera portada, la intensamente ochentera Turbo Girl del maestro Royo, abandonaba las páginas que la albergaban en un remedo de vida metafórico de nuestro hobby favorito. Entonces sólo disponía de mi querido MSX, pero gracias al contenido de Micromanía tuve acceso a centenares de experiencias distintas, centradas en plataformas distintas de la mía (¡esas capturas de pantalla del Amiga!). Esa fue, para mí, la gran aportación de Micromanía: acceso a un excitante repositorio de información.

Conservo grandes recuerdos y no pocos números de ese formato, ambos en mejor o peor estado.

Llegó la tercera época, orientada ya al PC. Micromanía volvió a abrirme las puertas a un mundo al que, de otro modo, no hubiera tenido acceso, por no tener PC. Ironías de la vida, hacerme con la plataforma que daba sentido a la compra de la revista, se convirtió en el motivo de dejar de hacerlo: vertiginoso acceso a Internet, la más vasta cantidad de información imaginable, a 14.400 bps.

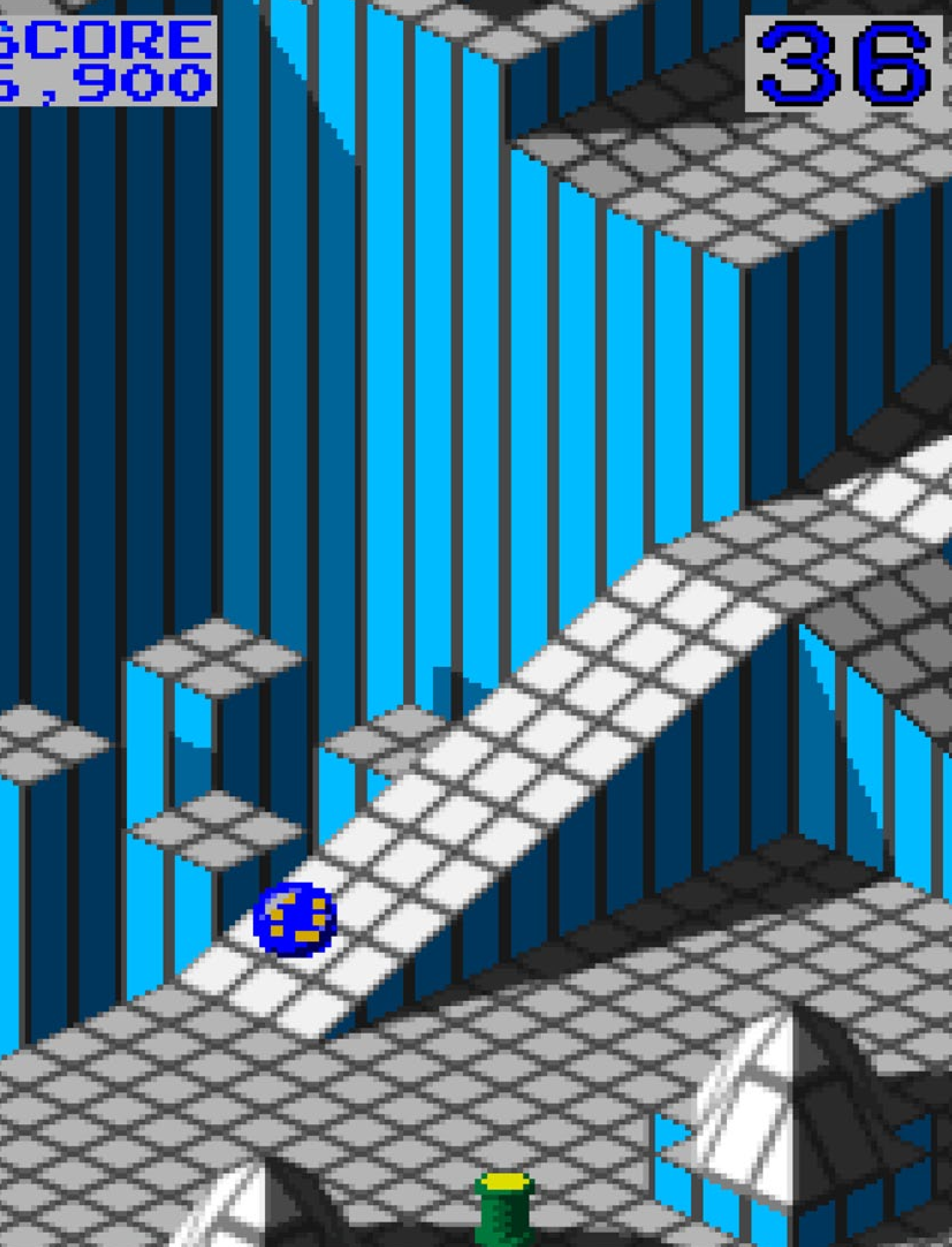
30 años después, vivido y ajado, mucho más crítico, o simplemente cínico, podría cuestionar si esas páginas contenían buen periodismo e información contrastada. Pero la cuestión es que a los todavía inocentes ojos de mi alter ego de 8 años, aquellas enormes páginas abrieron las puertas a un mundo de información sin parangón. Gracias por ello, y que cumplas 30 más.



Confieso que nunca he sido un comprador de revistas de videojuegos. Llegué a Microhobby tarde, cuando prácticamente daba sus últimos coletazos. En aquellos años prefería experimentar con mi hermano las posibilidades del Spectrum a título personal, y me lo pasaba bien con los cartuchos de Game Boy que nos compraban de vez en cuando, atendiendo por norma general a su carátula y las pantallas de la contraportada. Sin embargo todo cambió cuando en un quiosco, a la salida de un supermercado vi el ejemplar navideño de Micromanía. La portada del Guerrero Americano, aquellos colores brillantes y lo que parecía un especial sobre Game Boy (resultó ser publicidad de Erbe), fueron suficientes para que pusiera todo mi empeño en que mi madre hiciera el favor de emplear 225 pelas en el 'magazine' de marras. Ya en casa disfruté como un enano descubriendo un mundo había sido relativamente desconocido para mí, quedando enganchado durante muchos números después. No fueron pocas las veces que esperaba con ansia a que mi madre volviera de la compra con un nuevo ejemplar si había suerte, ya que la sensación aquella de descubrir los nuevos contenidos con cada número nuevo es difícil de igualar en la actualidad, cuando tenemos acceso pácticamente a toda la información al momento. Luego vino un parón y me pasé a Hobby Consolas, pero retorné al redil a partir del primer número de la tercera época, con aquel rediseño en formato revista clásica, una maqueta típica de los 90, y muchos contenidos relacionados con los ordenadores, tanto en su vertiente más lúdica como en la de herramienta de trabajo. Volví a disfrutar muchos años más de esta nueva época, de los CDs que acompañaban cada número y de sus reportajes y noticias. Pero todo idilio tiene un fin, y sería probablemente a finales de los 90, con Internet funcionando a toda vela y mi vuelta a las consolas a través de la N64, cuando perdí de nuevo el interés por el juego para ordenador y descubrí la edición española de 64 Magazine a la que fui fiel hasta su cierre unos años después. Micromanía formó parte de mi pasado lúdico y guardo un cariño muy especial a la cabecera, por dejarme alucinado con sus artículos, informarme y provocarme aquella sensación indescriptible con la llegada de cada nuevo número. ¡Gracias!

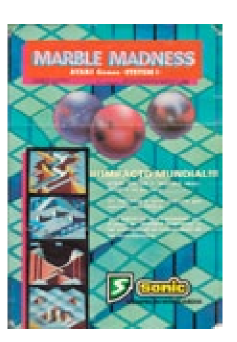





SCORE
5,900
36

Locura en isométrica. Marbel Madness supuso con su innovación en el interfaz de usuario el acercamiento a los arcades de muchos que aún veían aquel trasto con un bicho extraño. A eso se le llama éxito.

Marble Madness



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1984
GÉNERO: Plataformas isométrico / Carreras
PROGRAMACIÓN: Atari
PUNTUACIÓN: *****

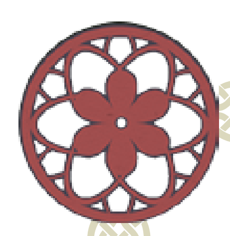
"Sabor a perrito caliente". ¿Sabor a perrito caliente? Y pensaréis... "a este se la ha ido la olla", y posiblemente tengáis razón, pero la cosa es que a mi este título me recuerda a unos perritos calientes que mi menda disfrutaba cuando iba con mis padres a un bar de nombre "La Estrellita" regentado por unos familiares.

En aquellos años, además de los salones de recreativas que solía visitar con mis colegas, este pub era uno de mis lugares fetiche. Era entrar y no parar de disfrutar: ping pong, billar, dardos, futbolin, juegos de mesa... y por supuesto un par de arcades bien situados. Allí disfruté de innumerables títulos, además para más inri la cadencia con la que cambiaban los títulos era alta, tanto era así que muchas veces (el pub me pillaba de camino a muchos sitios) entraba para ver simplemente si mi tío había hecho algún cambio en ellas.

Un día de tanto que pasaba por allí, no entré, pero fue mi tío el que me paró y me dijo, - entra... ¿qué te parece?- fue mi primera toma de contacto con Marble Madness, a primera vista me resultaba extraña, incluso pensaba infantilmente que aquello sería un rollo, ¿un arcade sin joystick, o arma, o vehículo sobre el qué montarse? ¿con una bolita? Bueno mejor dicho ¿con dos?... todo pensamiento impuro se diluyó cuando mi tío me regalo una preciosa mondeda de 25 ptas.

Bendita la hora, pues todo lo que siguió a aquella sencilla presentación fueron repetidas escapadas para dorar aquellas hermosas bolitas... Se ve que la atracción no era cosa de pocos, a mi era obvio que me conquistaría pero es que aquella sencilla mecánica, aquella experiencia de usuario con aquel interfaz innovador no podía pasar desapercibido entre los más reacios del lugar. A todo esto se le unió la posibilidad del "2 players", que se tradujo en auténticos y frenéticos "piques".

Que aquella canica se paseara por paisajes isómetricos bien diseñados , que tuvieran un nuevo tipo de sonido estereofónico, que fuera pionera en utilizar un hardware Atari System 1 o que fuera el primer videojuego en ser programado en C, sinceramente aquello nos la sudaba (con perdón), a mi que no hacía más que flipar y sobre todo a mi tio que no hacía más que vender aquellos perritos calientes.





Vade Retro fue el último lanzamiento de Retroworks en llegar a nuestros queridos Spectrum el pasado mes de abril. El equipo capitaneado por José Juan Ródenas (sejuan), daba así la puntilla por fin a un juego que había estado en el candelero desde 1986. Treinta años después la idea inicial de un joven entusiasta amante de los ordenadores y del diseño de los videojuegos cristalizaba. Pero, ¿por qué ha pasado tanto tiempo desde aquel primer boceto? Y es más, ¿cómo fue el proceso de creación de Vade Retro? Hablamos con el propio José Juan para que nos cuente esta emotiva y personal historia que incluye incluso a algún famoso protagonista como pueda ser el mismísimo Javier Cano.





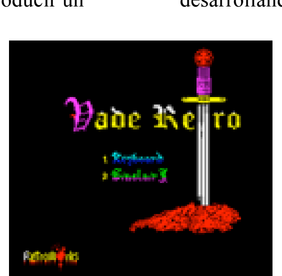


Como casi todas estas historias, todo comienza con dos amigos, Juan Carlos (mikomedes) y el propio José Juan (sejuan), interesados por crear un videojuego. A mediados de los 80 los Spectrum, los ordenadores de 8 bits, estaban invadiendo miles de hogares españoles con sus promesas como herramienta de trabajo y productividad. En realidad al final a la 'chavalería' del momento les valían para escapar a los mundos de fantasía imaginativos y parcos en detalles que contenían aquellas vetustas cintas, aunque de vez en cuando la curiosidad fuera un poco más allá y se preguntaran como narices se hacía aquello de un videojuego: "A los seis meses de tener el Spectrum conocimos a Paco, un chaval que le gustaba la programación como a nosotros. A él se le daba muy bien el ensamblador pero a nosotros, no. Y pasábamos los sábados proyectando y dibujando juegos en casa de aquel. A mi me habían prohibido en casa coger el Spectrum salvo los fines de semana, debido a mis pobres notas". Pero como un grupo se queda cojo siendo impar, no tardaría en unirse el cuarto integrante de esta particular panda empeñada en producir un juego para el ordenador de Sinclair: "Al cabo de un tiempo se nos unió Acme, otro programador que también andaba aprendiendo ASM. Así que éramos cuatro: dos programadores de ASM y dos gráfistas. El tiempo y los lugares de residencia de cada uno, nos hizo separarnos".

«Al cabo de un tiempo recibí respuesta de Víctor junto con una pegatina del logo de DINAMIC, el logo gris. Lo pegué en la puerta de mi cuarto y mi madre me echó una buena bronca»

Esos primeros bocetos fueron algo caóticos, no había nada definido en realidad y solo una idea rondaba la cabeza de José Juan: "Hacer un juego con un explorador". Títulos como Cauldron, Sorcery o Camelot Warriors, inclinaron la balanza hacia el contexto medieval, los caballeros, los magos y los castillos de la Edad Media, pero no sería hasta descubrir Las Tres luces de Glaurung y leer la maravillosa obra de Tolkien cuando el grupo se puso manos a la obra y producir en serio su proyecto: "mientras el programador aprendía ensamblador con las fichas de Microhobby, yo me puse a dibujar partes de un castillo y del pueblo. La idea era bastante más simple de lo que es el juego actualmente. De hecho el protagonista sería un mago y no un herrero como en el juego completado". Las inquietudes de sejuan por la programación hicieron que además del apartado gráfico también se interesara por la programación y llegara a mandar una carta a Víctor Ruiz para que le recomendara algún libro mediante el que aprender ensamblador: "Al cabo de un tiempo recibí respuesta de Víctor junto con una pegatina del primer logo de DINAMIC, el logo gris. Lo pegué en la puerta de mi cuarto y mi madre me echó una buena bronca."

Así las cosas el grupo siguió desarrollando lentamente el juego sin obtener demasiados resultados. El entusiasmo y la sensación de estar haciendo algo novedoso sostuvo el proyecto que obtendría un empujón moral definitivo gracias a una llamada telefónica: "No recuerdo el día pero fue en algún momento vacacional del 86, verano o Navidad. Llegué a casa de mi colega con mi vespino GL y un montón de cintas y libretas de cuadros, y al entrar en su casa me hizo gestos para que escuchara una conversación que mantenía por teléfono. Era Javier Cano. No me lo podía creer, ¡estaba interesado por lo que estábamos haciendo!". Lo siguiente



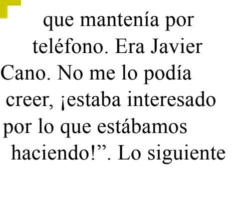
FICHA DE JUEGO

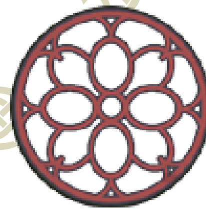
publicado por:
Retroworks

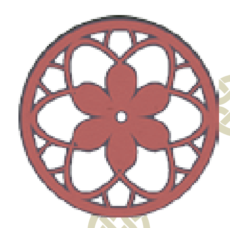
sistema:
ZX Spectrum

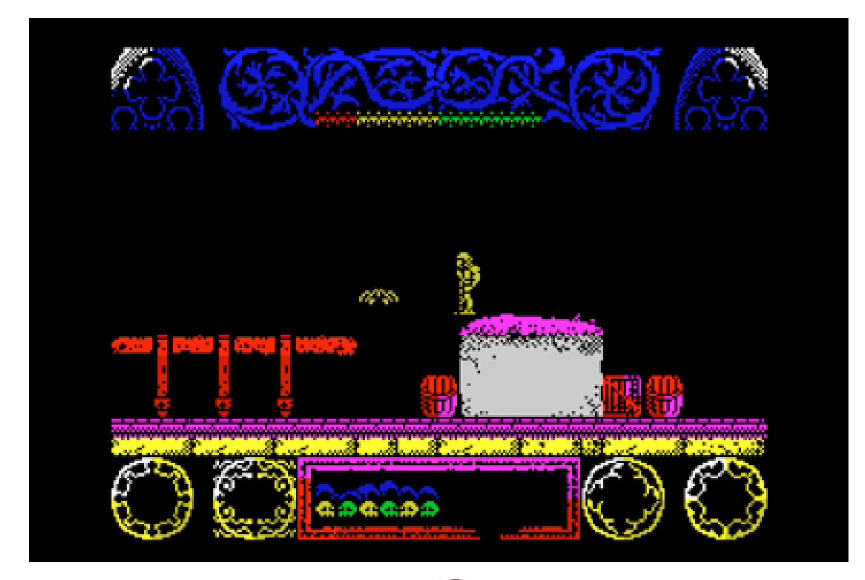
lanzamiento:
10/04/2015

www.retroworks.es













fue crear gráficos y códigos y mostrárselos a Javier de vez en cuando, quien no se cortaba al dar su opinión sobre el trabajo de ambos: “Era un tipo muy cercano y afable. Y como buen grafista te decía si aquello que le habías enviado era infumable o que siguieras por buen camino”. De mientras Juan Carlos y Antonio Carayol (acme), continuaron por su cuenta con otro juego de inspiración medieval: ‘The Charm’.

Sin embargo el tiempo corrió en nuestra contra y no avanzábamos lo suficientemente rápido hasta que llegó un punto en que el propio Javier nos dijo que olvidáramos el proyecto, “- Los juegos medievales habían pasado a la historia, ahora se llevaban juegos futuristas-, nos dijo en una de nuestras últimas conversaciones telefónicas. Así que Vade Retro se olvidó en un cajón para hacer ULTRACOP y aquellos gráficos con el tiempo terminaron por perderse, probablemente las cintas se usaron para el siguiente o vete a saber”.

No sería hasta 2007 cuando José Juan entró a formar parte de CEZgs picado de nuevo por el gusanillo de la programación para sistemas clásicos: “En esa época estaba aprendiendo ASM gracias a la información que había en Internet y era ayudado por Metalbrain. El lenguaje pasó de ser un completo desconocido a algo mucho más llevadero. Hice mi primer juego en ensamblador que no fué otro que JINJ.” El siguiente proyecto, ya en 2009 y bajo el sello de Retroworks, sería el conocido NELO&QUQO, pero no había ni rastro de Vade Retro: “No estaba preparado para hacerlo, necesitaba ‘soltarme’ en la programación”, comenta sejuan, “pero hacía gráficos pensando en el juego entre proyecto y proyecto, aunque no se utilizaran. Todo siguió más o menos así hasta que un día Juan Carlos me llamó comentándome que había contactado con nuestro amigo de la infancia Antonio Carayol y que habían encontrado el disco de 3” donde estaban los fuentes de aquel ‘The Chard’ que también había quedado en el olvido”.

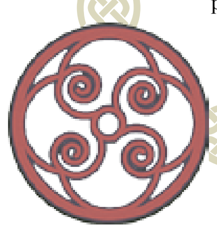
Cuando Juan Carlos presentó el proyecto al resto de Retroworks, fue rápidamente bien acogido, rehizo los gráficos y Antonio hizo lo propio con el juego empezando de cero. Fue

«Ya no tenía excusa, habíamos rescatado ‘The Chard’ y era también el momento de hacerlo con ‘Vade Retro’, nuestro otro juego de la infancia»



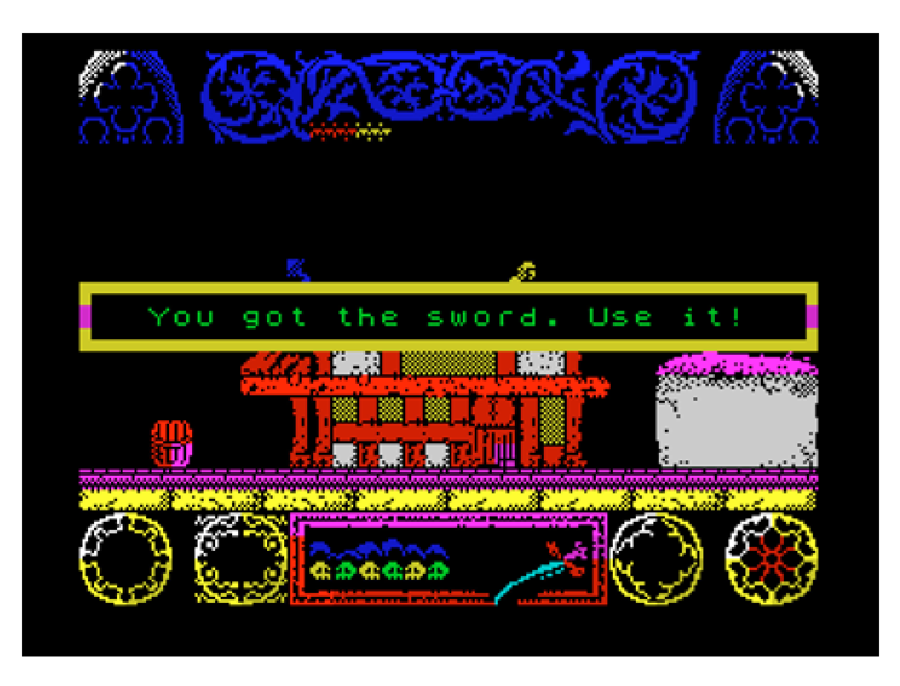
HAZTE TU PROPIA CINTA

Como es habitual en las producciones de Retroworks, desde su página web nos podemos descargar un par de archivos gráficos, imprimirlos y ‘construirnos’ una deliciosa edición física del juego, ¡siempre y cuando nos hagamos con una cinta de cassette donde grabarlo claro!
La estupenda ilustración de la portada es una nueva maravilla de **Francisco J. Velasco (pagantipaco)**, quien también se ha encargado de la asombrosa animación del personaje principal.









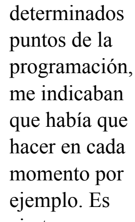
JAVIER CANO DE TOPO

La relación de Javier Cano con José Juan y sus compañeros no se acabó en cuanto decidieron darle carpetazo a Vade Retro, de hecho siguieron en contacto con él durante más tiempo gracias a su cercanía y consejos, como nos cuenta sejuan: "En el 87, cuando dejé los gráficos del Vade Retro y me puse a hacer ULTRACOP, nosotros seguíamos hablando, como no, con Javier y le empecé a mandar los primeros sprites de este nuevo juego que iba a ser tipo Freddy Hardest (sí, originalidad ante todo). El juego se puede probar por ejemplo desde WOS. Un día Paco estaba hablando con Javier cuando llegué a su casa y me puse a hablar con él en otro teléfono que había en la misma. Le pregunté si había recibido los gráficos y Javier me dijo que sí; pero que no le había gustado nada de lo que había mandado. Bueno había alguna cosa mejorable pero otras no se salvaban. Yo, muy gallito, le dije que a mí si me gustaban los gráficos que había hecho y me contestó -a todos nos gusta la olor de la mierda que cagamos-. Nos partimos el culo los tres. Era un tipo excepcional".

presentado junto a 'Brunilda' en la pasada RetroMadrid: "Ya no tenía excusa, habíamos rescatado 'The Chard' y era también el momento de hacerlo con Vade Retro, nuestro otro juego de la infancia. Sin embargo nadie en el grupo se decidía a hacer las labores de programación. Sabían que era un proyecto muy importante para mi y que le tenía un cariño muy especial, que había que planificarlo todo al dedillo". En estas José Juan conoce a Ricardo Cancho y José Manuel Muñoz, antiguos integrantes de Topo Soft, y conoce la noticia del fallecimiento de Javier Cano, "y para colmo Javier vivía a una hora de camino de casa y no tenía ni idea. Me hubiera gustado mucho hablar con él y que lo hubiese visto. En fin, ahora ya no tenía más remedio que terminarlo sí o sí".

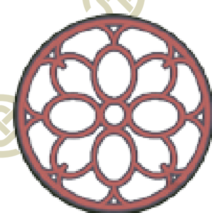


«Me hubiera gustado mucho hablar con él [Javier Cano] y que lo hubiese visto»



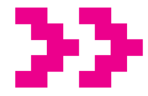
José Juan se puso en contacto con Ricardo (Kantxo) para pedirle que diseñara la pantalla de presentación, y Retroworks puso la maquinaria a trabajar involucrándose en el desarrollo a través de consejos, sugerencias y críticas hacia el trabajo de sejuan: "me obligaron con sus críticas a profundizar en el juego. Otras veces con sus opiniones y desafíos, que son los que me han hecho cambiar en determinados puntos de la programación, me indicaban que había que hacer en cada momento por ejemplo. Es cierto que todos se han implicado en que el juego no fuera un 'recoger cosas y ya'. Paco (pagantipaco) ha estado dándome caña para que puliera ciertos aspectos".

Dicho y hecho, el juego por fin se convertía en un sueño de adolescente hecho realidad, aunque hubieran pasado 30 años desde aquellos lejanos ya años 1986-1987. No es exactamente el mismo que había proyectado José Juan cuando comenzó a dibujar bocetos en su libreta de cuadros, pero seguro que sí que es el que a Javier le hubiera gustado ver terminado: "ha sido como quitarme un gran peso de encima". Enhorabuena a todos, y ojalá que podamos disfrutar con más de estos sueños cumplidos en el futuro.



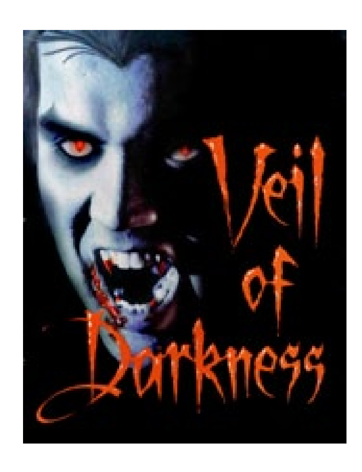
Levanta el velo de la oscuridad y encontrarás la nueva cara del horror

Ensangrentado y tambaleándote a causa del accidente de tu avión de carga, te adentras en un desolado pueblo de un valle olvidado por el tiempo



Veil of Darkness es un juego desarrollado por Event Horizon Software y publicado por Strategic Simulations, Inc. en 1993. El juego es una mezcla muy interesante de aventura en 2D isométrica y tercera persona con elementos de acción y RPG, como los combates, y una ambientación situada en el género del terror.

Sistema: PC | **Publica:** SSI | **Desarrolla:** Event Horizon Software | **Lanzamiento:** 1994 | **Género:** Aventura Gráfica | **Jugadores:** 1 | **Precio:** 6.990 ptas.



Event Horizon Software comenzó su carrera con productos de alto nivel, como The Summoning o el juego que hoy nos ocupa. Precisamente el mismo año de la publicación de Veil of Darkness se dieron cuenta de la existencia de otra compañía con un nombre muy similar, de modo que no podían hacer uso de su marca. Así pues, decidieron cambiar de nombre y la compañía pasó a llamarse “Dreamforge”, que en español vendría a ser “forja de sueños”; un nombre muy adecuado si tenemos en cuenta uno de sus últimos y más importantes trabajos (que mencionaremos al final del artículo), publicado antes de verse forzados a cerrar la compañía.

El aspecto gráfico del juego cumple perfectamente aún sin destacar, ya que en la época existían otros productos con un mejor acabado. Sin embargo, la perspectiva isométrica le da al personaje más libertad y el diseño de los sprites consigue que todo el conjunto tenga una buena apariencia final.

La interfaz de la aventura está diseñada para ser intuitiva, de manera que en la parte inferior de la pantalla tenemos los iconos, objetos e información importante de los personajes, mientras que en la parte superior y más grande tenemos el escenario tridimensional, en vista isométrica, donde el personaje se mueve libremente, controlado por nuestro ratón o teclado. Así mismo, la parte inferior de la pantalla se puede extender hacia arriba, mostrando así más información, como los estados alterados del personaje, el inventario extendido o la silueta de nuestro protagonista sobre la que, al más puro estilo de las aventuras RPG, podremos añadir objetos a diferentes partes.

Haciendo referencia a los elementos característicos de ese tipo de aventuras, tendremos a nuestra disposición la pantalla del mapa, que irá ampliándose a medida que avancemos en el juego y que nos permitirá viajar rápidamente de un lado a otro. Los



combates también tienen un planteamiento típico de este género; se desarrollan en tiempo real y cada golpe representa un ataque con puntos asociados.

La parte del juego más relacionada con la aventura está en la interacción con los diferentes personajes NPC (personajes controlados por el ordenador). Estos personajes serán clave en el desarrollo de la aventura, pues el juego irá avanzando a partir de la información que nos den, y que sepamos sonsacarles. Las conversaciones contienen palabras clave que podemos seleccionar y que nos permitirán ampliar el diálogo con el personaje. Sin embargo, existen palabras clave ocultas que deberemos averiguar por nosotros mismos, a través de conversaciones con otros NPC o por otros medios, como por ejemplo, leyendo libros.

Para evitar el tedioso "pixel-hunting" de algunas aventuras, el juego nos proporciona un "modo ampliación objetos" que, al ser activado, hará que los objetos en la pantalla se muestren más grandes de lo normal, siendo imposible que se escapen a nuestra vista.

La ambientación está muy cuidada, así como la historia, que consigue atraparnos desde el principio, y la música acompaña perfectamente, variando en cada escena o lugar.

El juego se distribuyó en formato disquete y estaba completamente traducido al español. Incluso en algunas pocas escenas tenía frases dobladas al español. En los sistemas operativos actuales es posible volver a jugar a este juego mediante un emulador de MS-DOS como DOSBox.

Comentario DELAC

¡Madre mía! En 1993 sacaron Veil of Darkness... ¡y yo no me enteré, por lo menos, hasta 1996! Y tú, me juego lo que quieras, no te has enterado hasta ahora mismo, leyendo estas líneas. ¡Un juego de vampiros! ¡Un juego tenebroso! ¡Un juego para cagarse en los calzoncillos!

Si es que todavía me acuerdo de ver la introducción en casa de un fistro amigo mío, que me dejó impactado: aparecen unas letras ilegibles, un zorongo empieza a hablar en lengua demoníaca (supongo: "ajar, dejarn, acrok, jurok…") y se te escapan los peíllos. ¡Mamaaaaá! ¡Sácame de aquí! Entonces, poco a poco, ese texto se va transformando, tornándose legible: "Al señor oscuro reposo negará, el velo de la sombra se descorrerá, y el reino del miedo a su fin llegará. Lord Nikolae 1562".



Kairn, el señor de los vampiros, anda suelto. Según una antigua profecía tú eres el elegido para derrotarle y limpiar la aldea de las horribles criaturas y fenómenos extraños que la acosan. Ocho profecías que se cumplirán... santuarios que visitarás... el miedo te recorrerá el espinazo, de arriba a abajo.

¿¡Qué!? ¿Has visto otro juego así? ¡Y no vale mencionar a Silent Hill! Vas por los campos de Dios y te encuentras a un muerto, a otro ahorcado, tambaleándose y apuntando a los puntos cardinales: Norte, Este, Sur, Oeste... Sur, Este, Norte, Oeste…

A mi me recuerda a "The Great Escape", un juego que tenía en el Spectrum, por la vista isométrica, con el personaje entrando y saliendo de habitaciones, alternando interiores y exteriores. Pero con el añadido de que aquí vas cogiendo objetos, armas y pociones. Y un consejo final: ¡cuidado con el señor Lobo! No confundir con el de Pulp Fiction, ¿eh?... jejeje.

Consideraciones finales

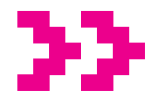
Resumiendo, una mezcla casi perfecta entre aventura y RPG que, apoyándose en una historia que engancha rápidamente, gustará a casi cualquier jugador, especialmente a aquellos a los que les guste el género del terror. Técnicamente muy trabajado, sobretodo en el aspecto de la ambientación, logrando una total inmersión en la historia por parte del jugador.

Hubo que esperar cinco años para el regreso al género de la aventura de la compañía, con cambio de nombre de por medio, pero fue una vuelta a lo grande, con un thriller psicológico llamado, nada más y nada menos, "Sanitarium". Pero, de nuevo… ésa es otra historia.



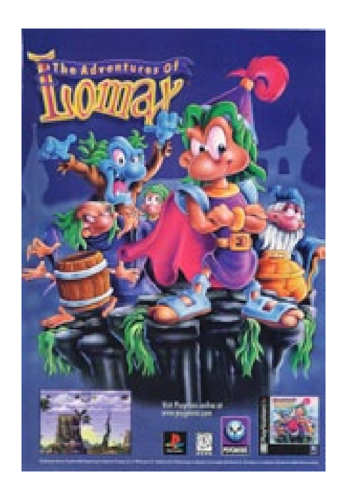
The Adventures Of Lomax. El último héroe Lemming.

Muchas empresas de software de la década de los 80 han quedado en el camino. System 3 ha sabido adaptarse a los tiempos. ¿Cuál es su secreto?



La saga Lemmings ha recorrido un largo camino y las ha vivido de todos los colores. Incluso sacó una versión en tres dimensiones que mejor prefiero olvidar. Pero como dijo Rich Stanton en Read Only Memory "Lemmings tiene un problema que otros juegos no tienen y es que ya era perfecto cuando salió". Que gran verdad! Aún así hay un título que siempre suele obviarse en su cronología y este es sin duda Lomax, un spinoff que no compite directamente con la saga y que resulta ser una auténtica maravilla.

Sistema: PSX/Windows | **Publica:** Psygnosis | **Desarrolla:** Psygnosis | **Lanzamiento:** 1996 | **Género:** Plataformas | **Jugadores:** 1



Cuando pensamos en el mejor juego de estilo 'pixelart' siempre recurrimos a un nombre que destaca por encima del resto: el imperecedero Metal Slug. Con el paso del tiempo me voy convenciendo de que el juego de SNK no sería ese referente obligado si no fuera por esas alucinantes animaciones,de haber tenido la mitad de frames en cada spritesheet, seguiría dejando al descubierto un grandísimo juego, pero es probable que no se hubiera mitificado del mismo modo. Si nos ponemos a bucear en el catálogo retro nos encontramos con títulos gráficamente impresionantes, pero las opciones se reducen si nos centramos en los que han invertido en unas animaciones al mismo nivel. Es comprensible: tiempo y dinero extra, y el riesgo demasiado elevado que conlleva. Por eso, cuando encontramos con un juego que aúna lo mejor de ambas condiciones resulta digno de alabanza y reconocimiento como lo que es, una obra especialmente meritoria.

Ése es sin duda el caso de Lomax, uno de los juegos de la saga Lemmings menos conocidos; principalmente porque se aleja de las mecánicas habituales de la franquicia para centrarse en el género de plataformas más puro. Un spinoff muy arriesgado que llegó a Playstation (y más tarde a PC) en un momento complicado para los juegos de ese estilo gráfico - los polígonos mandaban y el género iba cayendo en desuso. Psygnosis tiró de título y contrató a uno de las artistas más competentes en ese campo, Henk Nieborg (Lionheart, The Misadventures of Flink…), quien no sólo se cargó con todo el trabajo gráfico y de animación, sino que también fue el diseñador.

En The Adventures of Lomax ("Lomax" a secas en Europa) encarnamos al único lemming que no ha sucumbido al hechizo de Evil Ed, un



malvado brujo que controla a los habitantes de Lemmingland. Para liberarlos de la maldición, bastará con golpearlos; una vez más, pues, el objetivo será salvar a las adorables criaturas de pelo verde. Las similitudes o guiños a la saga no acaban nunca, y es que encontraremos desde la clásica escotilla flotante al principio de los niveles, hasta mecánicas familiares como la habilidad de colocar tramos de escalera para acceder a sitios imposibles. El apartado sonoro sigue esa misma línea. Los clásicos sonidos que emiten los Lemmings también estarán presentes en Lomax: el agudo "Let's go!" al empezar un nivel, el "Yuppi!" al rescatar a un compañero o el clásico "Oh, no!" cuando perdemos una vida. Una genial atención al detalle.

Pero la grandeza de Lomax empieza en su diseño, y es que prácticamente cada nivel añade una nueva mecánica u objeto que hará que sintamos que el juego está en constante evolución. Cambios de plano, plataformas móviles, cañones, lianas, pantallas en las que el scroll avanza automáticamente… es imposible nombrar todas las features. Además, hay un puñado de habilidades que podremos ir escogiendo a medida que avanzamos y que harán que debamos resolver algunas situaciones de formas específicas. Tremenda variedad en el apartado jugable.

Obviamente, lo que más llama la atención de Lomax es su apartado gráfico. Un uso fantástico de los tilesets que se van combinando con diferentes paisajes, horas del día y efectos climatológicos. Algo tan sencillo como cambiar la plena luz del día por un atardecer, un cielo despejado por un ambiente cargado de nubes, o pasar de un entorno poblado de hojas llevadas por el viento a una bandada de mariposas revoloteando en un paisaje idílico... hace que mantengamos el interés en todo momento y estemos deseando pasar de pantalla para descubrir qué maravilla será la próxima que nos mostrará el juego. Los escenarios son increíbles, llenos de detalles y capas de un cuidado parallax, pero aún lo son más las animaciones, como apuntaba al principio. El movimiento de las olas o los incontables movimientos del personaje son una auténtica virguería, vivo testimonio del tremendo trabajo a manos de una sola persona.



Un maestro del pixel. Henk Nieborg tiene una larga trayectoria con el pixel art. Desde títulos como Flink o Lionheart hasta otros más actuales como Shantae o Contra 4.

Corría el año 1996 y se usaron algunas técnicas novedosas en el título para no perder la oportunidad de hacerlo sentir algo más actual. Hay algunos polígonos camuflados durante los niveles, que hacen que el juego cobre cierta perspectiva en algunos momentos. Podemos cambiar de plano en algunos niveles, muy al estilo de Hercules (PSX), aunque este último, al ser posterior, lo utilizó con más gracia. Rotaciones, reescalado de sprites y todo tipo de apoyos hacen que el nivel técnico raye a grandísima altura.

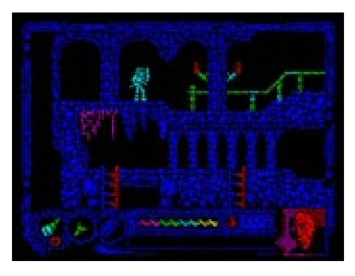
En definitiva, Lomax es el título menos célebre de la saga Lemmings y no tuvo la repercusión esperada. Juegos como Rayman, con el que comparte varias semblanzas, tuvieron más suerte, pero lo que está claro es que no se trata únicamente de una cara bonita, sino que resulta ser un plataformas muy sólido, lleno de grandes ideas, y que en ningún momento baja el nivel (permitidme excluir el final)

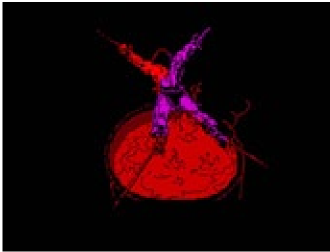
Si te gustan los juegos de plataformas y, ya de paso, simpatizas con los graciosos Lemmings, no deberías dudarlo un solo instante, ya sea en su versión de Playstation, preferiblemente, o en PC. Y si no te gustan los plataformas… juégalo igualmente; merece la pena.



Prayer of the Warrior. El juego que nunca existió

Como uno de los juegos con mayor potencial del panorama español de los 90 se quedó en un cajón...hasta ahora.

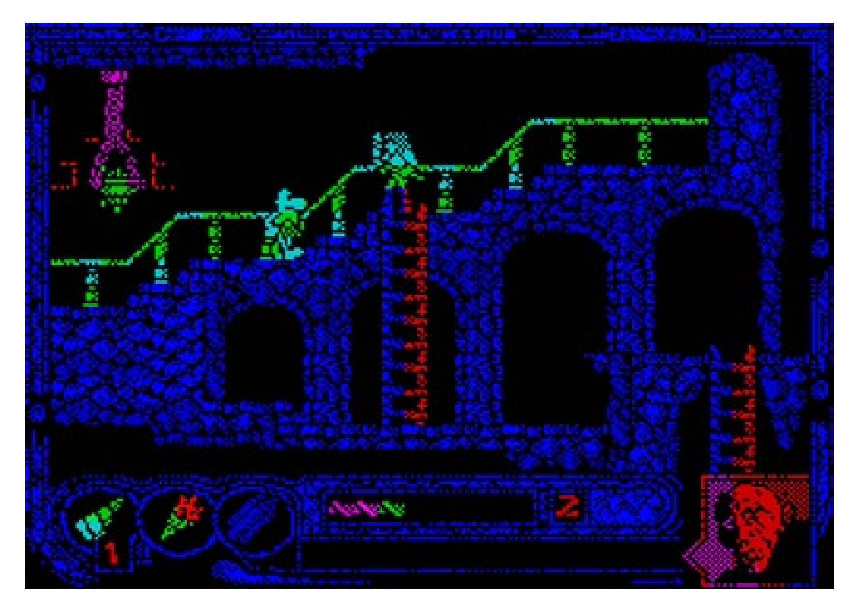




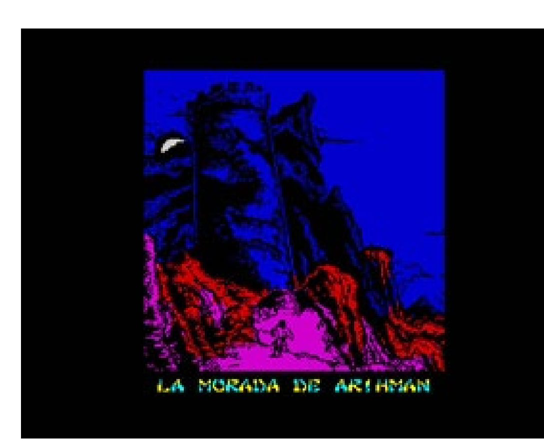
Hay cosas fascinantes en la vida y gracias al paso del tiempo, un hecho irrelevante en su momento, como fue cancelar un juego, se torna hoy en una historia apasionante. Hablamos de uno de los desarrollos con más pasión y talento de su época, que lamentablemente, o no, sólo hemos podido disfrutar recientemente.

Volvamos durante unos párrafos a 1991. Dos jóvenes hermanos, Francisco (programador) y Emilio (grafista) Serrano, se han curtido durante años en el manejo del Basic del Spectrum. Pero gracias a publicaciones como microhobby, descubren que existe un mundo mejor llamado Código Ensamblador; un lugar donde todo es más eficiente y rápido. Su tesón les lleva a idear un juego, que logran acabar parcialmente. De ahí sale una Demo que es remitida a las distribuidoras de la época. Pasa el tiempo y no reciben respuesta alguna. Todo parece perdido para su "pequeño" hasta que el 8 de octubre de ese mismo año, Zigurat les emplaza para una entrevista. Su juego les gusta, les hacen indicaciones sobre la jugabilidad y, lo más importante, les piden dos versiones más, para Amstrad y para PC. Acabadas las versiones de 48Kb/128Kb para el Spectrum, se ponen con el para ellos aún desconocido Amstrad, PC mediante. En menos de dos meses ya tenían una primera versión funcional, aunque repleta de bugs. Pero, de repente, todo acaba.

La industria española del videojuego a principios de los 90 aún no había visto, o no había querido ver, que los sistemas de 8 bits habían agotado su ciclo de vida. Las consolas enamoraban y ese personaje secundario, es que había estado sentado al fondo de la clase, florecía ahora… Se trata del PC y los 16 bits en general. El modelo que situaba la creación de juegos en manos de un par de desarrolladores ya no iba a ser viable. Toda esa industria asentada sobre cimientos 8 biteros, cayó; salvo algunas pequeñas excepciones que lograron sobrevivir un poco más. Zigurat no fue una excepción y, con su desaparición, se desvanece nuestro juego. La versión de Spectrum, completada, no llegaría a ponerse a la venta nunca; la de Amstrad no fue siquiera terminada por sus autores, y la de PC no había



Es tiempo de encontrarse con viejos conocidos... En la morada de Arihman nos esperan enemigos implacables como este...¿Sirfred?





¿Un adelantado a su tiempo? A la izquierda, la entrada al bosque de Aqueron, y abajo capturas de la increible intro en versión 128 Kbs.

alcanzado a ser empezada. Game Over. Nadie en la época echaría de menos ese juego, pues nadie lo esperaba, y aún así todos nos lo perdimos. Injustamente.

Lo retro, potenciado por la nostalgia de quienes vivimos esa época, propician posteriormente la creación de muchos sitios donde se preservan todos los juegos posibles y, mira por dónde, en 2004 uno de los hermanos Serrano decide compartir gratuitamente a su defenestrado hijo con el resto del mundo. Spectrum Forever es la web elegida. Gracias a esa decisión pudimos jugar a esta gran obra, hija de la pasión por lo videojuegos de dos hermanos.

La versión Amstrad

Esta versión tiene su propia y emocionante historia. Los hermanos Serrano no la acabaron… pero otros sí.

Syx, Robcfg, Metr81 y Litos, a partir de los binarios y anotaciones que durmieron durante años en un armario, pulieron el código, corrigieron los bugs, crearon una portada, acabaron los mapas y nos dieron una nueva oportunidad de disfrutar del juego en cualquier CPC con unidad de disco. Es una larga historia, que trasciende el juego que queremos comentar hoy. Os recomiendo vehementemente que acudáis a: www.amstrad.es.

Prayer of the Warrior

Las instrucciones para el Juego de Amstrad CPC nos relatan: "Después del hundimiento de Atlantis y muchos miles de años después del Gran Cataclismo, el hombre surgió de sus propias cenizas, creando ciudades, explotando tierras, y propagándose rápidamente.

Estas civilizaciones se segregan y dividen, formándose grupos sociales. Entre ellos Magos, Siervos, Caballeros y, naturalmente, la escoria de las sociedades: ladrones, asesinos y un largo etcétera.

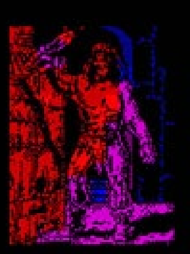
Aasyhar de Nemedia es un joven bárbaro de origen nórdico que se asienta entre lo peor de la sociedad; ladrón, mujeriego busca fortunas... Su fama es bien conocida en toda la comarca. Por esto, Shagrim, amo y señor de las tierras de Aqueron, pero con multitud de enemigos en reinos colindantes, decide contar con sus "servicios".

Shagrim manda a una tropa a capturar a Aasyhar. Este, obligado, es llevado ante su presencia. Atado sobre un pozo de aceite hirviendo, Shagrim le ofrece una valiosa recompensa a cambio de cumplir con su parte del trato: deberá dar muerte a Arihman, su eterno enemigo cuyo reino se encuentra junto al suyo.

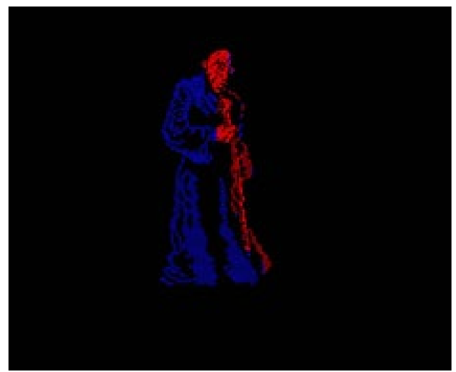
Tendrás que atravesar los bosques de













__También en otros ordenadores.__ En la parte superior, dos capturas de cada fase de la versión Amstrad y una pose del mismísimo Arihman. Debajo otra captura del bosque de Aqueron, donde Aasyhar se abre paso con su poderosa hacha.

Aqueron, sortear sus peligros y cruzar el Santuario, la frontera con el reino de Arihman, y allí tendrás que enfrentarte a él, en su particular morada. Con la ayuda de este mapa podrás conocer más a fondo el camino que tendrás que atravesar para llegar a la morada de Arihman."

Fases

Nuestra aventura consta de dos cargas. **El Bosque de Aqueron.** Armados con una efectiva Hacha, hemos de reunir los trozos que conforman el Corazón de Nordim, los cuales se hallan repartidos en jarrones a lo largo de un extenso mapeado, plagado de enemigos que con implacable Respawn no nos dejarán relajar ni un solo segundo. Con una jugabilidad que nos recuerda a una maravillosa mezcla entre clásicos como Ghost & Goblins y La Armadura Sagrada de Antiriax, hace además gala de un preciosismo gráfico que nos recuerda al clásico Myth. Se nota mucho el mimo y las referencias cinéfilas, con un protagonista que bien podría haber sido Cimmerio. No será fácil, pero tampoco tarea imposible, darnos de galletas con el guardián del nivel, Morthun. Y listos para adentrarnos en el nivel 2. **La morada de Arihman**. Emprendemos la segunda mitad de nuestro periplo, en pos de acabar con Arihman en su propio hogar. Para llegar ante nuestra presa, hemos de reunir 4 amuletos en forma de cuerno de unicornio. Cambiamos los espacios abiertos por un entorno más opresivo; la paleta de color se llena de azul oscuro y negro, con la oscuridad como nota predominante. Lanza en mano hemos de acabar con nuestros nuevos enemigos (o no tan nuevos - guiño, a ese homenajeado Sir Fred), como ratas y demás alimañas. Aunque el verdadero reto vendrá cuando emprendamos el tramo rojo del mapa, donde deberemos combatir a la misma oscuridad, mediante antorchas de tiempo limitado. Un auténtico desafío y un detalle más que original en esta especie de "metroidvania" de los 80.

La plegaria del guerrero, bendecida por el tiempo

La nostalgia es un arma peligrosa; endulza el pasado, suaviza el reencuentro y favorece el perdón. Y he aquí el mérito de este juego: la nostalgia no nubla el criterio al valorar este juego, que he podido disfrutar por primera vez en 2015 - aún cuando es cierto que está disponible desde 2004, no pude jugarlo en ese momento. Y, para un lector voraz de Micro Hobbies como yo, es como encontrar un lingote de oro. Es rápido, responde bien, es original y muy divertido. Tiene una buena historia, en la que sus creadores han modelado su propio universo, muy parecido al de nuestro Bárbaro favorito; pero, ¡qué demonios!, es que tiene bastante coherencia. Es original y rejugable. No puedo evitar preguntarme: ¿qué habría pasado de haber sido lanzado en 1991? Creo que hubiera sido un lanzamiento potente para un sistema ya veterano, en un mercado canibalizado por consolas y sistemas caseros más potentes. ¿Es un juego perfecto? Desde luego que no. Pero sí lo es para jugarlo hoy día. Que bien te ha sentado el tiempo.

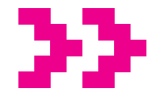


www.arcadevintage.es

arcadevintageshop@gmail.com Petrer (Alicante)

Hablamos con Juan J. Martínez, un apasionado de las Game Jams

Las GameJam consisten en competiciones de desarrollo de videojuegos en un tiempo determinado, normalmente corto. ¡La mejor forma de emplearse a fondo sin duda!



Ya sabéis que participo en la organización de la BitBit Jam. Me apasiona el concepto de poder crear algo de la nada en un tiempo récord. Uno de los participantes de esta última edición y, por cierto, ganador en la categoría de 'Best platform use' fue Juan J. Martínez con Black Star, y allá que nos fuimos para preguntarle cómo vive él todo este mundillo.

Eres un usuario muy activo en las redes sociales y en la escena homebrew pero, ¿cómo te defines?

Desarrollo software para ganarme la vida y me gusta tener proyectos personales que me permitan relajarme y distraerme haciendo cosas que me gustan, especialmente con tecnologías que no tengo oportunidad de aplicar en el trabajo.

La escena homebrew es algo relativamente reciente para mi. Había programado juegos de forma intermitente en el pasado, pero sin la suficiente continuidad como para acabar nada. Hace unos cuatro años me animé a participar en mi primera jam, y resulta que es perfecto: me permite centrarme y completar proyectos que de otra forma se alargarían sin llegar a ninguna parte hasta perder el interés.

Por eso me animé a hacer otras jams, hasta que descubrí el reto 'un juego al mes' y, por diferentes motivos, me animé a participar haciendo doce juegos durante el 2014 (aquí hay un post-mortem de mi experiencia).

Los tres últimos juegos del reto los hice para el ZX Spectrum 48K, lo que me llevó a descubrir todo el movimiento homebrew alrededor de las máquinas de Sinclair, y Twitter hizo un poco el resto.

Si participar en una game jam es estresante, ¿cómo es participar en una competición en la que se debe entregar un juego cada mes máxime cuando entregaste juegos tan interesantes como Alien Gamma o The Legend of Traxtor?

La idea era publicar un juego bien pulido al final de cada mes, que ahora en retrospectiva creo que era poco realista. Cuando empecé el reto me puse mis propias condiciones sobre lo que iba a considerar 'un juego', porque no quería acabar el año con doce demos que no fueran jugables.

Aunque lo mío es más la programación, tengo un poco de formación musical y experiencia con trackers (un tipo de programas que permiten componer música), pero en el apartado gráfico nunca ha sido mi fuerte.

Al final lo conseguí, más o menos, pero resultó ser completamente agotador. Desde encontrar qué hacer hasta la implementación de técnicas que no había programado nunca antes, teniendo en cuenta que todo esto debía pasar en mi tiempo libre.

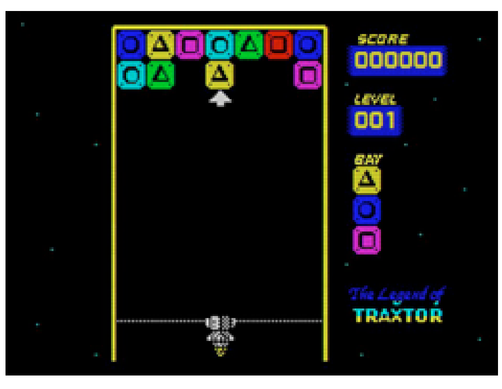
Muchos de tus juegos son juegos de Spectrum ¿te sientes más cómodo desarrollando para el ZX que para otros sistemas de la década de los ochenta y noventa?¿Por qué?

Uno de los juegos que hice durante el reto fue para la Speccy Jam, en la que había que hacer un juego para plataformas modernas que imitaran a juegos de Spectrum. Disfruté mucho con las limitaciones de la jam, y la nostalgia creo que hizo el resto porque mi primer ordenador fue un ZX Spectrum +2A, y ahí es donde empezó mi pasión por la programación.

Hay muchas cosas que aprender en el ZX Spectrum, y aún estoy en ello. Cada juego que acabo es un poco mejor que el anterior, con lo que cada nuevo proyecto mantiene el interés al máximo.

Alguna vez me ha pasado por la cabeza hacer un port de La Leyenda de Traxtor a la NES, pero es difícil empezar a desarrollar para una plataforma de la que no conoces nada en absoluto.





Black Star, el flamante ganador de la BitBit Jam 2015. Sobre estas líneas The Legend of Traxtor. En la página siguiente Escape from Colony 8, The Return of Traxtor y Submarine.



¿Qué te lleva a combinar el desarrollo de videojuegos para plataformas clásicas con juegos más actuales?
Cada plataforma tiene sus características. Cuando programo en Python tengo que prestar mucha atención a la optimización y otras cosas son muy fáciles. Cuando paso entonces a programar en C o C++ no tengo que preocuparme tanto por planificar porque es más rápido, pero lo que antes eran dos lineas de Python ahora requieren librerías externas y una gran cantidad de trabajo.

Algo similar ocurre con las plataformas clásicas. Aplicar técnicas que son un estándar en plataformas modernas es muy complicado, pero cuando lo consigues los resultados son geniales. Si luego vuelves a trabajar para una plataforma más moderna todo parece mucho más fácil.

¿Con qué herramientas desarrollas los juegos?
Trabajo en Linux, así que suelo usar herramientas open source. En todos los proyectos trabajo con GIMP para los gráficos y VIM como editor. Ya dependiendo de la plataforma puedo usar herramientas específicas, como SchismTracker para la música cuando programo para PC.

Para el ZX Spectrum hay gran cantidad de herramientas gratuitas. Algunas son open source y las puedes compilar en Linux, otras funcionan más o menos con WINE (permite ejecutar programas de Windows en Linux), y en otros casos he programado lo que he ido necesitado y luego lo he publicado como open source.

Luego dependiendo de la plataforma puedo usar unas librerías u otras. Soy el tipo de programador que disfruta programando el motor del juego, así que me gusta que las librerías me den flexibilidad para hacer lo que se me ocurra.

En Python he usado mucho Pyglet, en C++ me gusta SFML, en C he trabajado con SDL. Para el ZX Spectrum uso el compilador Z88DK y la librería SP1.

¿Prefieres trabajar sólo o en equipo y por qué?
Por ahora he trabajado mayoritariamente solo porque las cosas se han presentado así, aunque es cierto que al ser un equipo de uno tienes perfecto control en todos los aspectos del proceso. La parte negativa es que no soy buen grafista, pero poco a poco voy mejorando esa parte.

En The Return of Traxtor pude contar con la colaboración de Craig Stevenson que aportó una fantástica pantalla de carga par el Spectrum, y me gustó la experiencia. Tuve que rediseñar la nave del personaje para que se pareciera al diseño de Craig, pero estoy muy contento con el resultado.

Tienes un buen número de juegos en tu currículum, ¿dónde encuentras la inspiración para desarrollarlos?
Creo que la mejor inspiración para hacer juegos es jugar a juegos de todo tipo y tratar de entender cuáles son los elementos que funcionan, y cuales no. Los vídeos de AVGN son geniales para eso, porque puedes ver qué deberías evitar en tus juegos (además es divertido, sobretodo los episodios clásicos).

A veces el juego gira entorno a una mecánica concreta (‘salta y dispara’ o ‘match 3’) y otras es solo un juego de género (‘Shoot’em up’ o ‘point and click’). Depende del proyecto.

Para mí esta parte es la más difícil de todo el proceso. Una vez que te pones en marcha con una idea, por vaga que sea, las cosas más o menos van encajando.

Y ¿de cuál te sientes más orgulloso?
Pues es difícil de decir. En su momento Grid Runners me gustó mucho porque es un juego muy pulido para estar hecho en una jam de una semana, pero creo que The Return of Traxtor es más divertido y se juega muy bien en el Speccy.

De hecho ese juego va a tener edición física gracias a Monument Microgames, así que creo que cuando tenga la cinta en mis manos va a ser sin duda mi favorito. Ahí tienes una primicia, que esto no lo había mencionado hasta ahora.

¿Qué persigues conseguir cuando desarrollas un videojuego que vas a colgar gratis en la web?
Hacer el juego es divertido y cumple parte de lo que busco, pero el objetivo final es que la gente juegue al juego. Ya tengo un trabajo con el que pago mis facturas, lo de programar juegos es otra cosa completamente distinta.

Uno de los factores que me han enganchado a la escena homebrew es que mucha más gente juega a tus juegos, y en muchos casos hay comunidades activas que te dicen si les ha gustado o no y eso para mi es muy satisfactorio.

Quizá sea porque en las plataformas clásicas salen muchos menos juegos cada año, por lo que es más fácil conseguir un poquito de atención.

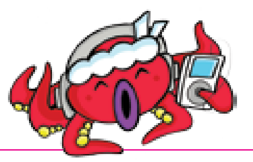
¿Qué es lo que está en el horno en estos momentos?
He estado experimentando con un vídeo blog en el que hablamos de juegos que jugamos cuando éramos niños en ‘Recordando al ZX Spectrum‘ y, aparte de divertido, está siendo muy útil para la parte de la ‘inspiración’.

Llevo tiempo pensando en hacer algo para otra plataforma clásica que no sea el ZX Spectrum, pero que no sea empezar de cero, así que finalmente me he decidido a investigar el Amstrad CPC. Puedo usar el compilador Z88DK que ya conozco, es la misma CPU (el Z80), y mucho del código y herramientas que tengo pueden ser útiles.

Así que estoy dándole vueltas a un juego para Amstrad, aunque todavía no tengo muy claro el tema. Me gustaría hacer algo en Mode 0, que la paleta del CPC tiene muchas posibilidades, ¡pero aún tengo mucho que aprender!



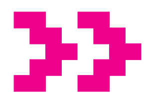




www.pulpofrito.com

Double Dragon, cuando el codo es un arma mortal

Repasamos la saga más importante de Tēchnos



Imaginaos la situación: 3 personas, salidas directamente de Data East, se juntan en un minúsculo apartamento en 1981 y fundan la leyenda que, a día de hoy, conocemos como Technos Japan. Comenzaron su carrera un añito después con Minky Monkey y trabajaron bajo la edición de otras compañías (generalmente Data East) y de esa manera nos dejaron el espectacular Karate Champ.



Sistema: Varios
Publica: Technos/Taito
Desarrolla: Varios
Lanzamiento: 1987-2014
Género: Arcade/Aventura

Es un poco más adelante, sin embargo, cuando comienza la vertiginosa carrera hacia el éxito de la compañía, gracias a su icónico Nekketsu Koha Kunio-kun, que llegó a Occidente algo retocado y bautizado como Renegade. Éste sería, a su vez, el primer trabajo que la compañía lanzaba también para una consola: la NES de Nintendo.

Poco después, y aunque poco tenga que ver con Billy y Jimmy Lee, Technos lanzó una de las recreativas preferidas del que escribe esta introducción, y que robó una parte de mis horas en el parque: Xain'd Sleena/Solar Warrior. En este juego, controlábamos a un cazarrecompensas llamado Xain en su periplo de acción con scroll lateral, e incluía fases en nave que nos servían para movernos entre planetas.

Cuenta Yoshihisa Kishimoto (el padre de la saga que hoy nos ocupa), que cuando estaban trabajando en la segunda entrega de Kunio-kun, el presidente de la compañía, Kunio Taki, les recomendó que pensasen a lo grande y lanzasen un juego adaptado para todo el mundo… Y así nació Double Dragon. Después de una serie de éxitos y fracasos enlazados directamente al universo Double Dragon, Technos lanzó algunos juegos para la mítica Neo Geo. Entre ellos encontrábamos Voltage Fighter Gowcaizer (que incluso disfrutó de OVAs de anime), un Double Dragon basado en la película, y el estupendo Super Dodge Ball.

Lamentablemente, en 1996 la compañía nipona se declaró en bancarrota, quedando sus grandes propiedades intelectuales al alcance de una empresa llamada Million, creada por algunos de los fundadores de Technos, aunque recientemente la también nipona Arc System Works ha conseguido los derechos de Kunio-kun y Double Dragon.

Double Dragon

En 1987 nació el mito de Double Dragon, sobre una placa con dos procesadores de 8 bits y un chip Yamaha de sonido. En Occidente, fue Taito quien se encargó de distribuir la recreativa que tantos buenos ratos nos hizo pasar a muchos. Con la experiencia de Kunio-kun, alias "Renegade" por estos lares, Technos dió una vuelta de tuerca al género de las peleas callejeras, sentando cátedra al implementar las partidas a dobles, la posibilidad de usar las





El mismo pero diferente. La versión de Double Dragon 2 para NES es más que un simple port, es una experiencia única y original, que hace de esta versión un juego completamente nuevo e imprescindible.





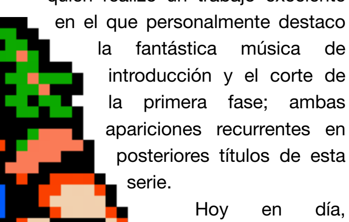
armas que llevan los enemigos, o la manera en que se desarrolla la acción, cosas que después veremos reflejadas en clásicos como Golden Axe.

Todo comienza con una escena de introducción mítica, en la que Marian, la chica de Billy y Jimmy Lee, es secuestrada por los Black Warriors, dándoles motivo más que suficiente para acabar con todo lo que se ponga por delante a lo largo de 4 niveles de acción continua. Nos veremos las caras con distintos tipos de matones llamados Williams, Roper, Linda, Abobo, Bolo, Jeff y su jefazo Machinegun Willy; aunque, para hacernos cargo de esta fauna, tendremos un buen arsenal de movimientos y armas, entre las que el codazo adquiere el estatus de arma divina.

El padre de la criatura es Yoshihisa Kishimoto, que antes de enrolarse en Technos estuvo en Data East, trabajando en juegos como Road Blaster (Road Avenger) y Cobra



Command, a los que homenajea al inicio de las dos primeras entregas de Double Dragon. Aparte de Kishimoto, me gustaría destacar al compositor de la banda sonora del juego: Kazunaka Yamane, quien realizó un trabajo excelente en el que personalmente destaco la fantástica música de introducción y el corte de la primera fase; ambas apariciones recurrentes en posteriores títulos de esta serie.



Hoy en día, Double Dragon puede parecer un juego tosco en su apartado técnico, pero es uno de los reyes del beat'em up, uno de los padres del género al nivel del mítico Final Fight. Innovó con su modo a dobles, que podía acabar en un combate entre los hermanos por ver quién se quedaba con la chica, y tuvo un buen puñado de conversiones domésticas para todo tipo de plataformas (alguna incluso con dos diferentes) y un remake en HD para Xbox 360. Me gustaría destacar la versión de NES, que es un juego distinto, más plataformero y adaptado por la propia Technos a las posibilidades de la 8 bits de Nintendo.

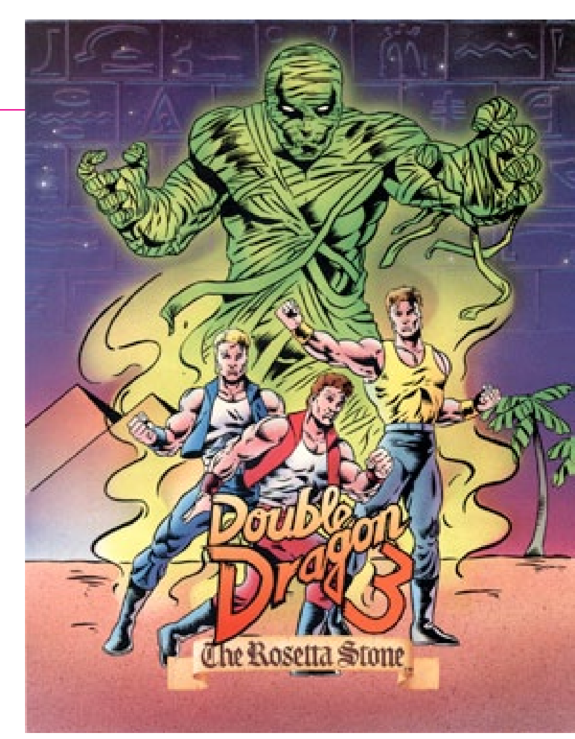
Double Dragon 2

Tan solo un añito después de la salida del clasicazo de las peleas callejeras que resultó ser Double Dragon, llega a los salones recreativos su secuela, con la ambición de superar lo visto en su predecesor. Un juego que, si he de ser sincero, conocí primero en una de sus conversiones (la de NES más concretamente) y a la que guardo un especial cariño; no sólo como juego de la saga, sino como unos de mis juegos preferidos de todo el catálogo de la consola de Nintendo.

Uno de los principales cambios que vemos en Double Dragon 2 es que en esta ocasión no vamos en busca de la pobre damisela en peligro, sino que estamos ante una historia de venganza, ya que la pobre Marian ha muerto, asesinada a manos de Willy y su ametralladora en la introducción del juego. Un cambio visceral que se verá reflejado en el tono del juego.

A grandes rasgos, Double Dragon 2 tiene un aspecto muy parecido a su antecesor, pero con un trabajo de sprites mucho más preciso y limpio - mención especial a las animaciones de los protagonistas y los enormes jefes finales. Por otro lado, los escenarios, aunque más que correctos, en ciertos momentos pueden darnos una sensación de vacío, especialmente si los comparamos con lo visto en el primer Double Dragon.





Las apariencias engañan. A simple vista Double Dragon 3 puede parecer un buen juego, pero no os engañéis, no lo es.





Pero si hemos de destacar algo, es todo el aspecto musical, con unas composiciones brutales para cada una de las áreas y unas FX de infarto; y es que sólo tenemos que escuchar la metralleta de Willy para darnos cuenta de que el juego está a otro nivel.

El cambio radical del juego lo encontramos al ponernos a los mandos, y es que ahora los botones de acción responden a diferentes direcciones; de esta manera un mismo botón nos servirá para hacer un ataque u otro, dependiendo de la dirección en que estemos mirando. Un plantel de ataques muy parecidos a los vistos anteriormente, pero con ciertas variaciones, como que la pérdida del clásico cabezazo por la patada ciclón. De la misma manera, ciertos ítems/armas cambian sustancialmente, como los bates, que ahora son palas, o los látigos, que pasan a ser cadenas con bolas de pinchos; todo muy relacionada con esa idea de visceralidad de la que hemos hablado anteriormente.

Double Dragon 3

En 1990 llegó Double Dragon 3, juego que no fue desarrollado directamente por Technos Japan, muy ocupada en aquel momento con The Combatribes y WWF Superstars. El trabajo fue cedido a la compañía East Technology, bajo la dirección aún de Yoshihisa Kishimoto. La historia nos llevaba a viajar por todo el mundo para conseguir las tres piedras Rosetta. Una de las novedades del juego era la posibilidad de jugar partidas con 3 Players simultáneos, en la que Sonny se unirá a los hermanos Lee.

A pesar de las buenas intenciones, el juego resultó ser un fracaso total, con un acabado artístico mediocre y un sistema de tiendas en que pagábamos por todo con dinero real que fue un auténtico lastre. Se intentó redimir al juego en su versión japonesa, mediante la introducción de algunos cambios, pero con una base de juego tan pobre, no se consiguió salvar de la quema. Double Dragon 3 cuenta con un buen puñado de conversiones a otras plataformas, entre las que destaca la de NES como la mejor, pues se trata de un juego totalmente distinto, aunque no llega a las cotas de calidad de la segunda parte.

Super Double Dragon

La cuarta entrega de Double Dragon se lanzó en

1992, bajo el nombre de Super Double Dragon en Occidente, donde fue distribuido por Tradewest, y como Return of the Double Dragon en Japón, donde fue distribuido por la propia Technos. La versión japonesa se lanzó un poco después y tiene algunos cambios respecto a la occidental, siendo la más completa, aunque curiosamente carece de final. Muchas cosas ocurrieron en el desarrollo del juego, que parece ser fue desarrollado con prisas y no se llegó a terminar como en principio tenían planeado.

Una auténtica lástima que el juego pasará desapercibido en su momento, ya que jugablemente me parece una joya, con una gran variedad de movimientos, algunos tan originales como contraatacar a nuestro enemigo parando un puñetazo, momento en el que quedaba a nuestra merced para pasarle la pierna con estilo por la cara, o ponerle el morro fino a base de hostias a lo Chuck Norris. Al juego se le puede tachar de ser un poco lento, pero la diversidad de posibilidades que tiene lo compensa con creces. Gráficamente luce muy bien y tiene una banda sonora tremenda.

Double Dragon Advance

A finales del 2003 Million, la compañía formada por ex-miembros de la difunta Technos Japan nos sorprendió con Double Dragon Advance. Un remake del juego original pero que cuenta con 4 fases más y elementos de otras entregas de la saga. El juego no salió en Europa y fue distribuido por Atlus en Estados Unidos y Japón. Por desgracia, pasó bastante desapercibido y no tuvo una distribución en unidades importantes, resultando un juego desconocido para mucha gente y que en su versión japonesa original cuesta un riñón y medio.

Jugablemente es espectacular, con una animación, contundencia y variedad de golpes impresionante. Gráficamente, una delicia, destacando la cantidad y calidad de los sprites que aparecen en pantalla. Sonoramente es muy bueno, con remixes musicales de anteriores entregas y con un FX contundente.

Double Dragon Advance es quizás la versión definitiva de Double Dragon y uno de los mejores beat'em up que he jugado; posiblemente, y con permiso del Double Dragon II de NES o el Return of Double Dragon de Super, la mejor entrega de esta serie para un servidor.

Double Dragon en el mundo de los Fighting Games

Después de expandirse al mundo del cine y de las series de tv americanas (en sus vertientes más cutres), los gemelos de Double Dragon querían seguir haciendo lo que mejor se les daba: medir lomos ajenos. Y con el boom que estaban viviendo los juegos de lucha en los recreativos, desde el fenómeno Street Fighter 2, era de pura lógica pensar que Billy y Jimmy terminarían viéndose las caras como está mandado: con shoryukens y derivados.

El primero de los 2 juegos que adoptaron la doctrina del "macho contra macho" (siempre que no contemos esa aberración conocida como Double Dragon V) fue también, curiosamente, el último juego que desarrolló Technos antes de declararse en bancarrota.

El título estaba basado/inspirado en la película protagonizada por Mark Dacascos y Scott Wolf (¡con Alyssa Milano!) e incluía 10 personajes que se enfrentarían cara a cara con los hermanos Lee, hasta sumar un total de 12 luchadores, entre los que encontrábamos a Shuko, el enemigo final de la película.

Teníamos unos sprites impresionantemente grandes y bastante bien animados, y nos encontrábamos ideas bastante interesantes en algunos escenarios, entre los que destacaba un rompeolas al estilo del mítico visto en Samurai Shodown, o un combate a bordo de una avioneta con "pit Fatality" incluido.

Los pinitos VS de la saga llegaron a su fin con Rage of the Dragons, un juego para recreativas que fue el fruto de la colaboración entre SNK Playmore, Noise Factory y Evoga. El título propone una jugabilidad basada en el Tag Vs y, por raro que nos pueda parecer, Billy y Jimmy no eran pareja. Esta vez, el plantel de luchadores ascendía a 16 y cada hermano tenía a una churri como compañera…

La idea inicial de Evoga era hacer una continuación del anterior juego basado en la película, pero con lo delicado que estaba el tema de los derechos sobre Double Dragon en aquel momento, el juego acabó siendo un "homenaje" a la saga, en vez de ser un título canon de la franquicia de Technos.

De esta forma, los hermanos Lee se convierten en los hermanos Lewis, y de ahí también el título que, aunque lo evoca, no nos dice en ningún momento que estemos ante un Double Dragon.

Otros juegos Double Dragon

Double Dragon V - The Shadow Falls nos torturó cruelmente en 1994 con un horroroso juego de lucha uno contra uno basado en una no menos penosa serie de dibujos animados. Desarrollado en USA y publicado por Tradewest, violó los circuitos de Atari Jaguar y las 16 bits de Sega y Nintendo. Más interesante resulta el crossover de **Battletoads** y **Double Dragon**, que fue lanzado para Super, Mega y NES por Tradewest; un beat'em up muy bueno que es más un juego de Battletoads que un Double Dragon, aunque tengamos a los hermanos Lee dándolo todo.

Una versión muy interesante de Double Dragon se desarrolló para **Zeebo**, una consola dedicada al mercado sudamericano, ya desaparecida. La compañía responsable del port es Brizo Interactive, que pilló los derechos de Million para crear un juego muy distinto al original pero con una pinta tremenda.

Otro juego destacable es el reciente **Double Dragon Neon**, de Wayforward; un juego que, para mí, se aleja de lo que es Double Dragon en cuanto a la contundencia de la acción, pero que cuenta con una banda sonora brutal.

Por último, no quería olvidarme del brutal **Double Dragon Extreme**, un señor homenaje a la saga, creado con el motor Beats of Rage.









Programa completo.
Si quieres deleitarte con el programón especial sobre la saga Double Dragon de Pulpofrito, escanea el código QR de la derecha o accede a este enlace:

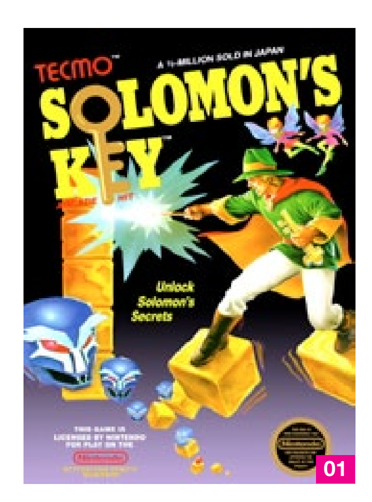
http://goo.gl/He4rKb





Solomon’s Key

Mitad ingenio, mitad habilidad, 100% dificultad. Este juego de Tecmo nos invita a disfrutar de un reto que flirtea con la frustración.



01

Sistema: Varios
Publica: Tecmo
Desarrolla: Tecmo
Lanzamiento: 1986
Género: Acción/Puzle
Jugadores: 1

En Solomon’s Key asumimos el papel de Dana, un mago cuyo objetivo es recuperar la llave de Solomon para encerrar los demonios que escaparon y devolver la luz al mundo. Argumento cliché, aunque omnipresente en las ludotecas de los 80. Nacido en 1986 como juego arcade, es más conocido por sus múltiples ports, siendo quizás los que más destaquen por su notoriedad los de Commodore 64 y NES, de 1987. Este breve tributo al juego se refiere a la versión para la 8 bits de Nintendo, principalmente.

En su superficie, Solomon’s Key aparece como un juego de puzles. Pero a medida que pelamos sus capas, nos damos cuenta de que la magistral receta cuenta entre sus componentes básicos las plataformas y la acción. Así, tenemos un juego que combina elementos de ingenio con componentes de habilidad, convirtiendo algunos de sus niveles en retos que requieren una perfecta ejecución en todas sus facetas, aun basándose en mecánicas rudimentariamente simples. Andar, saltar y crear o destruir bloques; bloques que utilizaremos para avanzar, escalar o bloquear enemigos hasta coger la llave que abrirá la puerta de salida del nivel. Adicionalmente, tendremos la ocasión de lanzar ataques de fuego, pero de forma muy puntual. Con esto nos enfrentaremos a un mínimo de 48 niveles, que pueden extenderse hasta 64 en función de los secretos que encontremos.

El primer nivel es suficiente para entender y dominar los movimientos de Dana, pero las múltiples nuevas aplicaciones de sus poderes nos sorprenderán por el camino. La dificultad la pone el diseño, no el control, algo que se agradece a medida que la frustración nos invade. Porque ese diseño incluye límites temporales y la aparición de enemigos infinitos, que nos matan de forma instantánea y con muy pocas formas de acabar con ellos. Cada nivel incluye un nuevo reto y la dificultad escala sin piedad, sin respiro. Y sí, muy pronto nos daremos cuenta de que no es demasiado difícil convertir los propios niveles en callejones sin salida mientras actuamos en ellos.

El desafío, pues, no es nimio. Tras perder tres vidas, volveremos al inicio del juego, sea cual sea el nivel en el que perdimos la última vida. Hay un pequeño truco para continuar en



02





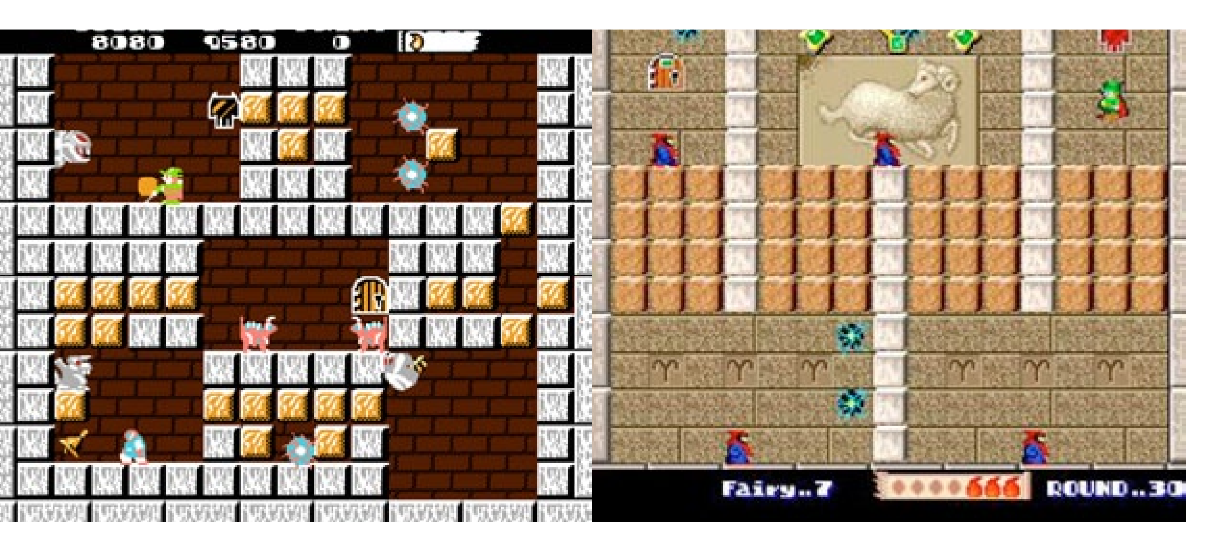


el nivel en el que nos encontrábamos, pero sólo funciona hasta el nivel 41. Más allá, siempre volveremos al 41. Esto implica que, para llegar hasta el último nivel, sólo dispondremos de tres vidas; un reto mastodóntico que otorga a Solomon's Key el reconocimiento como uno de los títulos más difíciles de la NES. Y ojo que esto, en un juego cuya dificultad no es debida a un control deficiente, es casi un halago.

A lo largo del recorrido encontraremos múltiples ítems, muchos de los cuales no harán más que incrementar nuestra puntuación - recordemos que, en origen, es un título arcade. Algunos de los ítems están destinados a abrirnos las puertas a niveles secretos, aunque sólo tendremos una ocasión para obtenerlos. En caso de morir en el intento, no volverán a aparecer en la misma partida. Solomon's Key no es para buenos jugadores; aspira a la perfección. Una perfección que, nivel tras nivel, se hace más difícil (sino casi imposible) de alcanzar. Por si fuese poco, al morir, nos proporciona una puntuación prorrateada (llamada GDV), considerando el tiempo consumido, los ítems encontrados, así como los puntos y niveles completados, que nos dará idea de lo bien que hemos jugado. A mayor GDV, mejor partida habremos realizado.

Por su temprana aparición, Solomon's Key espera, como muchos juegos parecidos, que la historia lo coloque en el sitio que merece – y ese sitio se encuentra en un pedestal. Tras unos gráficos elementales y mecánicas muy simples, se esconde un juego con una profundidad sorprendente y un diseño brillante, que alumbra nuestro avance mientras aúna aprendizaje con ciertas dosis merecidas de frustración. La vida no es fácil; Solomon's Key, tampoco.

Por: Marçal Mora (@retromaquinitas)

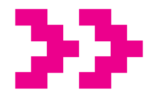


01. Portada de la versión NES. **02.** ¿Cómo alcanzar esa llave? **03.** La variedad de enemigos es sorprendente. **04.** La entrada. **05.** Aquí empieza todo. **06.** El GDV se muestra cuando agotamos las vidas. **07.** La lograda versión de C64. **08.** El arcade original. **09.** Hubo versión para Mark III, en 1988.



Shmuplations - entrevista original de 1987 a los creadores del R-Type maquinero

Recuperamos una entrevista original en japonés a los diseñadores del matamarcianos que revolucionó el género a finales de los 80



Iniciamos una colaboración con la fantástica web Shmuplations. Se trata de una iniciativa que comenzó en 2012 en los famosos foros de Shmups de la mano de Alex Highsmith y que luego cristalizó en una página web con identidad propia, repleta de contenido muy interesante traducido y adaptado a partir de originales en japonés.

Sistema: Arcade | **Publica:** Irem | **Desarrolla:** Irem | **Lanzamiento:** 1987 | **Género:** Matamarcianos | **Jugadores:** 1



A continuación podréis leer la traducción del español a partir del inglés que Alex realizó del texto publicado en la revista japonesa especializada en arcades Gamest, y que fue preservada en el sitio web GSLA. Un pequeño trozo de historia que merece la pena disfrutar poco a poco. La entrevista no sigue el discurso habitual de pregunta y respuesta, sino que ha sido reescrita de modo que se asemeja más a un relato contado en primera persona.

Orígenes del proyecto y el diseño

KINTE (Líder del equipo): Acabábamos de desarrollar un nuevo hardware de 16 bits. Podía mostrar muchos sprites en pantalla y tenía una velocidad alta de procesado, así que pensamos que un juego de disparos sería bueno para él. Ese fue el inicio de R-Type.

ABIKO (Diseñador): Empezó como una broma, pero nuestra idea para la fuerza la inspiró el escarabajo pelotero. Estábamos pensando en un sistema con el cuál no reforzarías la nave, sino la pelota de estiércol en su lugar. Queríamos algo donde dos jugadores pudieran jugar simultáneamente en la misma



pantalla y luchar juntos, básicamente. Nuestro programador AKIO es un jugador fanático del Gradius, así que éramos muy conscientes de la existencia del mismo. Si íbamos a hacer un juego de disparos con desplazamiento horizontal, sabíamos que sería comparado con Gradius, así que estuvimos pensando sobre qué podíamos hacer de forma diferente.

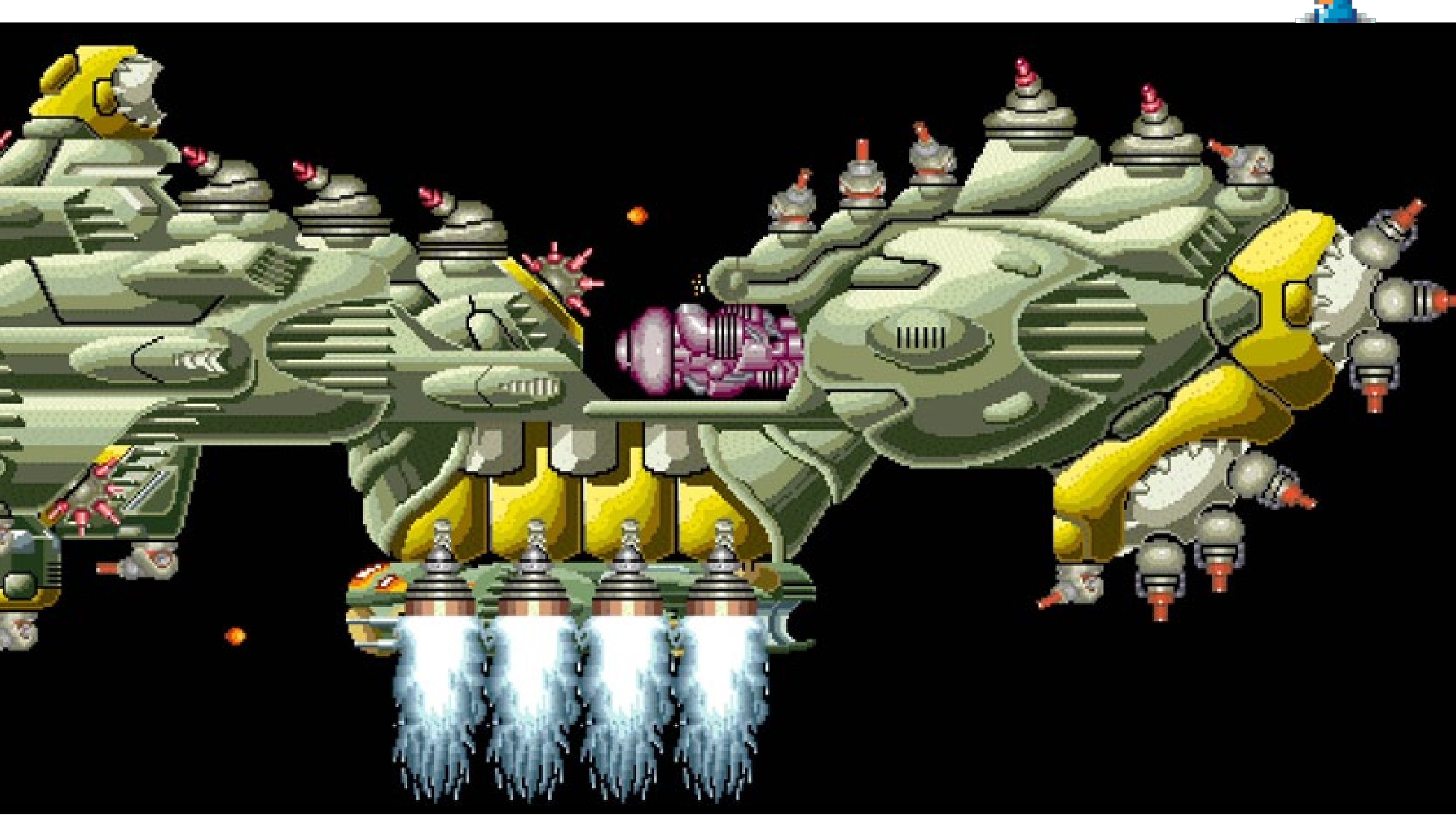
Para cuando nos pidieron que empezáramos a escribir el código, había habido muchas revisiones y cambios sobre el diseño original del juego. Por ejemplo, originalmente queríamos que la fuerza pudiera desplegarse en cuatro puntos de tu nave: Por delante, detrás, arriba y abajo. Pero resultó ser muy difícil de programar, así que lo dejamos solamente por delante y detrás. Los potenciadores también cambiaron casi completamente. Al principio teníamos las típicas armas de los juegos de disparos, como el disparo triple, pero sentimos que no diferenciaría el juego lo suficiente de Gradius, así que añadimos el laser reflectante. Eso fue realmente difícil de programar. (risas).

AKIO (Diseñador de personajes): Otra arma en la que pensamos fue algo que se parecería a un jibikiami (N. del T: red de pesca de arrastre). En ese momento estábamos tratando de idear algo que realmente captara la atención del público, así que nos centramos en diseños interesantes y estrambóticos. Después de ello, refinamos y limpiamos cosas para que fuera más fácilmente comprensible y usable. ¡También tuvimos una idea para un arma que dispararías delante de ti, que cuando colisionase con un proyectil explotaría!

ABIKO (Diseñador): Básicamente, la primera idea que tuvimos fue la fuerza. Después de eso, pensamos en potenciadores de las armas que concordarían con los diferentes enemigos que estábamos creando. Cuando hicimos las fases, las creamos una a una y las ordenamos mas tarde, de acuerdo a su dificultad. La primera que creamos fue la primera fase. Tenía algo de la imagen de Gradius. A continuación hicimos la desmoronada y ruinosa fase 7. Entonces hicimos la fase 2, la fase “Alien”. Se nos ocurrió la misma tras ver “Aliens”. Entonces vinieron las fases 3 y 4. Para la fase 4, estábamos haciendo alguna simulación de programación y vi un personaje dejando una estela tras sí, y pensé que si podíamos programar algo así, podíamos intentar usarlo como un elemento del juego. Así que hicimos la fase 4 sin una gran variedad de enemigos, pero incluimos principalmente enemigos que creaban líneas destructibles tras su estela, y entonces añadimos enemigos que borraban esas líneas y otros que se desplazaban a lo largo de ellas.

En la historia, la fase 7 era la fase final de la base enemiga, unas instalaciones de procesamiento de basuras, donde se deshechaban todos los enemigos que el jugador había destruido anteriormente.

Los potenciadores también cambiaron casi completamente. Al principio teníamos las típicas armas de los juegos de disparos, como el disparo triple, pero sentimos que no diferenciaría el juego lo suficiente de Gradius, así que añadimos el laser reflectante. Eso fue realmente difícil de programar.







Por ejemplo, cuando la fuerza se une a la nave, rota en dirección diferente dependiendo de si te mueves hacia arriba o hacia abajo. ¡Apuesto que la gente no se percató de ello!

Nuestra impresión de las fases según las hicimos fue que la fase 1 estaba hecha para que un jugador medio la pudiera jugar, la fase 2 te adentra un poco más, la fase 3 te hace pensar “guau, no sabía que un juego de disparos pudiera ser así” y te excita en anticipación por lo que está por venir, la fase 4 aumenta la dificultad bruscamente y genera ingresos para el operador, la fase 5 te da un vistazo de un nuevo mundo y la fase 6 te hace plantearte si no deberías simplemente rendirte (risas).

No queríamos realmente hacer un segundo bucle (N. del T: una vez completadas las fases, se repiten con un aumento en la dificultad), pero lo añadimos como un servicio para nuestros seguidores. Aumentamos la



dificultad muchísimo, así que no os preocupéis demasiado, y jugadlo como queráis. Nos imaginamos que si teníamos que hacer un segundo bucle, tendríamos que intentar hacerlo algo en lo que morir fuera parte de la diversión. El jefe de la fase 5 es uno en el que si te despistas un momento se convierte en una locura. Y si mueres, creo que es casi imposible recuperarte.

Desarrollo de sonido

SCRAP (Sonido): Para el sonido, tuve muchas peticiones del personal de planificación. Lo principal de todo era que fuera serio en el tono. Había muchas pequeñas peticiones, del mismo modo. Una de ellas era añadir sonidos de una batalla real, para la enorme nave de combate a la que te enfrentas en la fase 3. En realidad, no di con nada para hacer el sonido de una nave de combate moviéndose, y por supuesto no hay “naves de combate enormes” en la vida real. Es bastante difícil hacer sonidos que no existen en la vida real (risas)

El personal de planificación y diseño daba ideas acerca del ritmo de ciertos sonidos. “Tendría que ser como, don, ta ta ta” y así. Sus ideas eran realmente vagas, pero lo hice lo mejor posible para hacerlas coincidir. Fue realmente difícil. Me dijeron “esto no funcionará en absoluto” muchas veces. Por cada sonido satisfactorio, tenía el doble de fracasos.

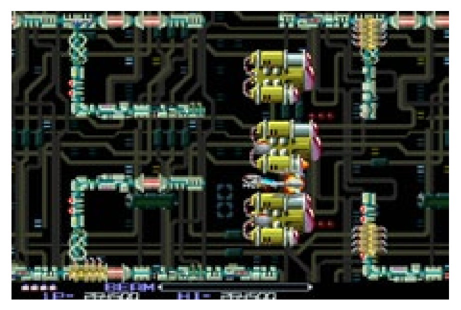
Otra cosa de la que tratamos de ser conscientes durante todo el desarrollo de R-Type fue la música en las películas. En la música en las películas, el impacto que causa una escena te transmite todo en el espacio de 2-3 segundos, e intentamos tenerlo presente según avanzábamos. También pensé que el sonido PSG (N. del T: chip de sonido, generador de sonido programable) debía ajustarse mejor a este juego. El sonido FM es muy bonito, pero puede sonar demasiado “natural” y que resulte difícil de escuchar en un centro de juegos. Bueno, al fin y al cabo ambos tienen sus contras, supongo.

Desarrollo de personajes

AKIO (Diseñador de personajes): El número de personajes que dibujé fueron... muchos







(risas) Hubo personajes que dibujé yo por mi cuenta y dije “usad esto”, y hubo personajes que me pidieron que dibujara. De todos modos, empecé a dibujar y presentar más y más por mi cuenta. El primer dibujo que finalicé fue el del jefe de la fase 1.

ABIKO (Diseñador): Nos lo trajo, y dijimos “¡no hay manera que podamos usar algo tan enorme!” (risas).
AKIO (Diseñador de personajes): Había ocasiones en las que me daba cuenta que cometía simples errores, como añadir cañones a un enemigo que se suponía que no tenían que estar ahí. El cambio más grande que tuve que hacer tras finalizar algo fue cambiar colores. Los jets en la nave de combate en la fase 3, por ejemplo, eran originariamente rojos, no azules.

SCRAP (Sonido): Si mal no recuerdo, le dije que en una dimensión alternativa no existiría el fuego... Creo que me tomó en serio. Él es así de impresionable (risas).

AKIO (Diseñador de personajes): Cuando el fuego era rojo, era más realista, pero creo que cambiarlo al color azul ayudó a transmitir una impresión más única. Las serpientes en la fase 5 también eran azules al principio, un estilo azul-rosa pastel. Pero más tarde lo hicimos mucho más austero.. en general, todo se hizo más y más austero. Se convirtió en algo muy diferente de nuestra sensación inicial.

Retos en el desarrollo

SUM (Programador): R-Type es un juego de disparos, y los mismos tienden a tener una cierta estructura convencional que hace que la gente infravalore un poco la cantidad de trabajo que requieren. Pero realmente hicimos mucha investigación para este juego e invertimos mucho tiempo en pequeños detalles. Por ejemplo, cuando la fuerza se une a la nave, rota en dirección diferente dependiendo de si te mueves hacia arriba o hacia abajo. ¡Apuesto que la gente no se percató de ello! También, cuando te mueves a la izquierda o la derecha, los bucles de la fuerza resplandecerán o se contraerán. ABIKO se pasa mucho tiempo preocupándose de cosas de las que la mayoría de gente ni se entera.

YOSHIGE (Diseñador de personajes): Cuando estábamos pensando en los diseños de los personajes, luchamos para hacer que la imagen que teníamos en mente concordase con los diseños finales.

MISACHIN (Programadora): Hola, soy Misachin, el único miembro femenino del personal de R-Type. El intercambio de datos gráficos requirió una enorme cantidad de memoria, así que eso fue muy difícil.

K.H (Programador de sonido): La principal dificultad que tuve con el sonido de R-Type fue que para las nuevas composiciones en FM, no teníamos ninguna herramienta de desarrollo como un editor de sonido. Así que los sonidos de los que hablábamos durante la planificación acabaron siendo muy diferentes de lo que finalmente hicimos. Fue muy problemático para SCRAP.

Preguntas frecuentes sobre R-Type

¿Cuál es el origen del título “R-Type”?
La R significa “rayo”, como en rayo de luz. Viene de haber muchos tipos diferentes de armas en el juego.

¿Dónde está la zona de impacto de la nave?
Es un simple punto en el centro exacto de la nave. Para compensar, hicimos las zonas de impacto de los enemigos y los escenarios mayores de lo que parecen visualmente para que las cosas no parezcan antinaturales.

¿Cuántos niveles de velocidad hay?
Cinco.

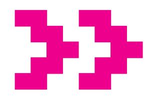
¿Cuál es el patrón de movimiento del jefe final de la fase 4?
Hay 3 patrones, y son elegidos aleatoriamente. En realidad, no es del todo aleatorio... Quizás si investigas un poco, ¿lo descubrirás?

¿Cuál es el patrón de movimiento del jefe final de la fase 5?
Es completamente aleatorio. Un punto cerca del límite superior de la pantalla es elegido, y si te acercas ahí se mueve lentamente, y si estás lejos de él, se mueve rápidamente. Entonces se repite.

¿Por qué la puntuación se muestra al final de cada fase de ese modo?
Queríamos animar la competición entre jugadores, y hacer que fueran más conscientes de la puntuación. Es como una libreta de notas (N. del T: notas de asignaturas del colegio).
www.shumplations.com

El Commodore 64 y su póker de ases

Repasa con Nico Galis de Advance Videogames los cuatro mejores juegos aparecidos para la miítica máquina de 8 bits en los 'últimos tiempos'. ¿Preparado?



El 2 de enero de 1982 se presentaba en la feria Consumer Electronics Show un ordenador que rompería todos los récords de ventas gracias a unas características muy superiores en comparación con sus competidores más inmediatos. Ésto, y un precio de venta de 595 dólares, dejaría con un palmo de narices a todos los expertos del sector. Y es que se presentaba por primera vez el Commodore 64 ante la sociedad.

Su producción comenzó en agosto de 1982, y no dejó de fabricarse hasta el cierre de la propia empresa Commodore International en 1994. Alcanzó unas ventas de más de 20 millones de ordenadores vendidos en todo el mundo. Aunque han pasado más de 20 años desde el cese de su producción, el Commodore 64 sigue más vivo que nunca, y en los últimos 5 años se han creado para este ordenador más de 8000 nuevas producciones entre juegos, programas, gráficos, demos, intros y música. Sin duda estamos ante la plataforma de 8 bits más activa de toda la escena retro. De todas las nuevas producciones que se han creado en los últimos meses para el Commodore 64, podría destacar muchas de ellas por su gran calidad, pero son cuatro los juegos que han conseguido la mayor repercusión entre los usuarios de esta computadora. Yo los denomino, los 'cuatro ases del Commodore 64'.

Donkey Kong Junior

Este Arcade de 1982 es la secuela del famoso Donkey Kong, pero en este caso Nintendo decidió que fuese Mario el malo de turno. Encarnando el papel del hijo de Donkey Kong, tendremos que ir sorteando una serie de obstáculos y animales hasta poder llegar a lo más alto de la pantalla y poder liberar a nuestro padre, que se encuentra apresado por Mario.

Por desgracia este arcade nunca tuvo conversiones en los microordenadores de 8 bits, pero sí que fue lanzado en algunas de las consolas domésticas de la época, destacando las versiones de Nintendo y Atari 7800. Esta reciente conversión para el Commodore 64 está basada en éstas dos últimas versiones de consola -muy similares entre ellas-, pero siendo la versión de Commodore 64 muy superior gráficamente, llegando a superar incluso por momentos al arcade original. Es un claro ejemplo de cómo se debe utilizar la paleta de colores de este ordenador. En el apartado musical nos acompañará la misma melodía simplona que podemos escuchar en la arcade, pero son los efectos sonoros los que destacan en este apartado consiguiendo darle más vida al juego. Donkey Kong Junior es una gran conversión y un ejemplo más de que el Commodore 64 tiene suficiente potencia para realizar arcades de principios de los 80.

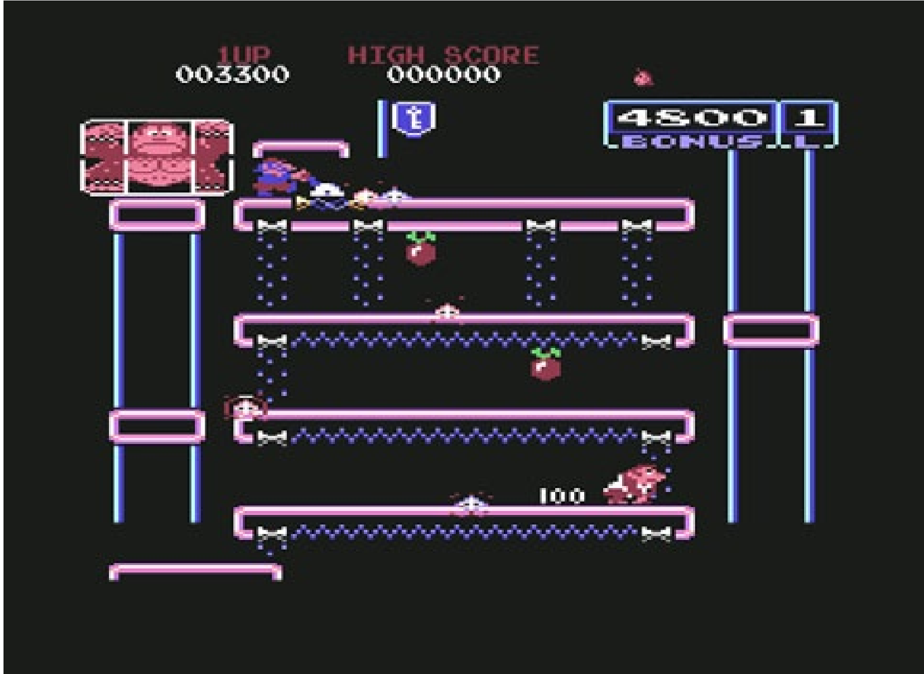
















Donkey Kong Junior es una gran conversión y un ejemplo más de que el commodore 64 tiene suficiente potencia para realizar arcades de principios de los 80





Commando Arcade

Las conversiones de recreativas para 8 bits eran siempre muy esperadas por todos los usuarios de la época, todos queríamos tener nuestro juego favorito en casa, pero también éramos conscientes de la diferencia abismal que había entre una placa de recreativa y nuestros microordenadores. Es por eso que en la mayoría de los casos la conversión era un auténtico fiasco, o lo único que contemplábamos del juego original era el logo del título. Pero siempre había excepciones, como es el caso del Commando para Commodore 64, una conversión muy adictiva con una música que se queda grabada a fuego en tu cabeza.

Los chicos de Nostalgia no se han querido conformar con esta gran nueva conversión del Commando, y para ello han mejorado lo que ya era bueno, incluyendo algunos detalles y fases que faltaban del arcade original y rectificando algún que otro pequeño bug de la primera versión.

Entre las novedades más destacadas



tenemos los cinco nuevos niveles del arcade que faltaban en la primera conversión, una increíble pantalla de carga, la secuencia del helicóptero al comienzo, nuevas pantallas entre las fases y en el 'Game Over', dos nuevos sonidos SFX, nueva rutina en los sprites para evitar el dichoso parpadeo, y una impresionante mejora gráfica en todos los escenarios. Todo esto en una versión para cartuchos EasyFlash y formato disco que soporta PAL y NTSC. Son estas mejoras las que te empujan a retomar juegazos como el Commando de Commodore 64, y volver a recordar esas partidas de los 80 cuando sólo éramos unos críos.

Entre las novedades más destacadas tenemos los cinco nuevos niveles del arcade que faltaban en la primera conversión







Bruce Lee II

Bruce Lee es unos de los clásicos más conocidos por todos los usuarios de microordenadores, y es un claro ejemplo de lo divertido que puede llegar a ser un juego tan simple. Lanzado por Datasoft en 1984 y versionado para casi todos los microordenadores de la época tuvo un gran número de ventas en todo el mundo. Pero el éxito cosechado en su día por este juego no fue suficiente para sacar una secuela, y hemos tenido que esperar hasta 2013 para poder disfrutar de ella. Esta secuela salió inicialmente para PC de la mano de Bruno. R. Marcos, con la opción de elegir dos modos gráficos: Commodore 64 y Amstrad CPC. Ésto despertó el interés de usuarios de Commodore como Jonas Hultén, que decidió finalmente programar este magnífico juego para el Commodore 64, cuidando todos los detalles del original de Bruno. Al igual que su primera parte, el juego sigue la misma mecánica sencilla y divertida: debemos recoger los farolillos para poder ir abriéndonos camino y pasar de una pantalla a otra. No faltarán los enemigos, con luchadores tan míticos como Chuck Norris y Kareem Abdul Jabbar, que no dejaran de incordiarnos durante toda la partida. Uno de los detalles más simpáticos del juego es poder alcanzar algún punto seguro de la pantalla y observar como los enemigos se pegan entre ellos hasta el punto de matarse unos a otros. Lo más destacable en esta segunda parte es el considerable aumento de dificultad, y a diferencia del primer juego es bastante más complicado de terminar, por lo que deberemos dedicarle algunas horas más de práctica para salir airosos de la aventura. Gracias a Bruneras y Jonas Hultén podemos volver a disfrutar del luchador de artes marciales más famoso de todos los tiempos.

Hultén decidió finalmente programar este magnífico juego para el Commodore 64, cuidando todos los detalles del original de Bruno

Ghosts n Goblins Arcade

Esta nueva conversión viene llena de nuevos contenidos, con muchos de los detalles que tenía el arcade original, como la primera intro donde el malo de turno rapta a nuestra princesa. También disfrutaremos de las fases 5 y 6 con nuevos enemigos y jefes de nivel, no incluidas en la conversión original de Elite.



Aunque muchos pensaran que fue debido a las prisas y al ahorro de trabajo por parte del equipo encargado de la conversión, esta falta de contenido se debía muchas veces a que estas compañías no querían juegos multicargas, pues muchos de los usuarios del cassette se quejaban de este tipo de juegos. En estos casos el equipo encargado del realizar el juego tenía que exprimir los 64 KB del Commodore para realizar dichas conversiones, y en muchas ocasiones no les quedaba otra que quitar contenido del arcade original. Nostalgia, sin ninguna obligación comercial, puede pasar del formato cassette





Nostalgia. Este grupo esta consiguiendo revivir la ilusión de jugar a los Arcades en tu Commodore 64.

El equipo encargado del realizar el juego tenía que exprimir los 64 KB del Commodore para realizar dichas conversiones, y en muchas ocasiones no les quedaba de otra que quitar contenido del arcade original

y lanzar el juego en disquete y cartucho Easy Flash, que son mucho más rápidos y cómodos a la hora de cargar, y llenar de detalles y contenidos el juego sin que esto suponga un problema para el jugador.

La jugabilidad se mantiene bastante parecida a la original, pero con un aumento considerable de la dificultad. Ahora los enemigos salen en más cantidad y más rápidamente después de eliminarlos, las plantas carnívoras son auténticas ametralladoras que disparan a cualquier ángulo de la pantalla donde nos encontremos -debemos acabar con ellas rápidamente si no queremos pasar un mal rato-, y enemigos como la gárgola se lanzan sobre nosotros a gran velocidad. Puede que los chicos de Nostalgia tengan a Chuck Norris como betatester para estas conversiones, o puede que la edad me esté pasando factura y ya no tenga buenos reflejos para este tipo de juegos. De todos modos creo que la dificultad está pensada para los auténticos fans del juego. Si eres de esos jugadores que se consideran mancos, siempre te quedará la posibilidad de activar los trucos de vidas infinitas o la invencibilidad.

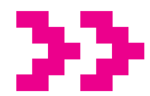
El apartado gráfico denota bastante mejoría. Los sprites están retocados, nuestro caballero Sir Arthur tiene la armadura mejor definida que la anterior, y cuando nos quedamos en calzoncillos pasaremos a tener un bonito color rosado a diferencia del pálido caballero de Elite. Enemigos como los zombies o la gárgola están mejor acabados que en la versión original. Los fondos también presentan cambios. En las primeras fases apenas notarás diferencias, pero conforme vayamos avanzando, la mejora gráfica se hace notar visualmente, destacando las dos últimas fases que fueron creadas desde cero.

En cuanto al sonido; los FX son muy similares en las dos versiones. La gran diferencia viene en el tema musical. Ahora el mítico tema de Mark Cooksey pasa a acompañar el modo espera del juego, y una vez que pulsamos el botón para comenzar la partida disfrutaremos de nuevos temas relacionados con la banda sonora del arcade original pero modificando el orden en relación a las fases. Estos nuevos temas están muy bien trabajados y nos recuerdan rápidamente al arcade de Capcom. También se incluyen esas pequeñas melodías que acompañan a la primera intro, jefes finales o el propio 'Game Over'.



Retrocediendo. Aprendiendo a entrar... intentando salir

El conductor del conocido podcast 'Retro entre Amigos' nos acerca esta particular reflexión acerca del coleccionismo de videojuegos y sus posibles consecuencias...

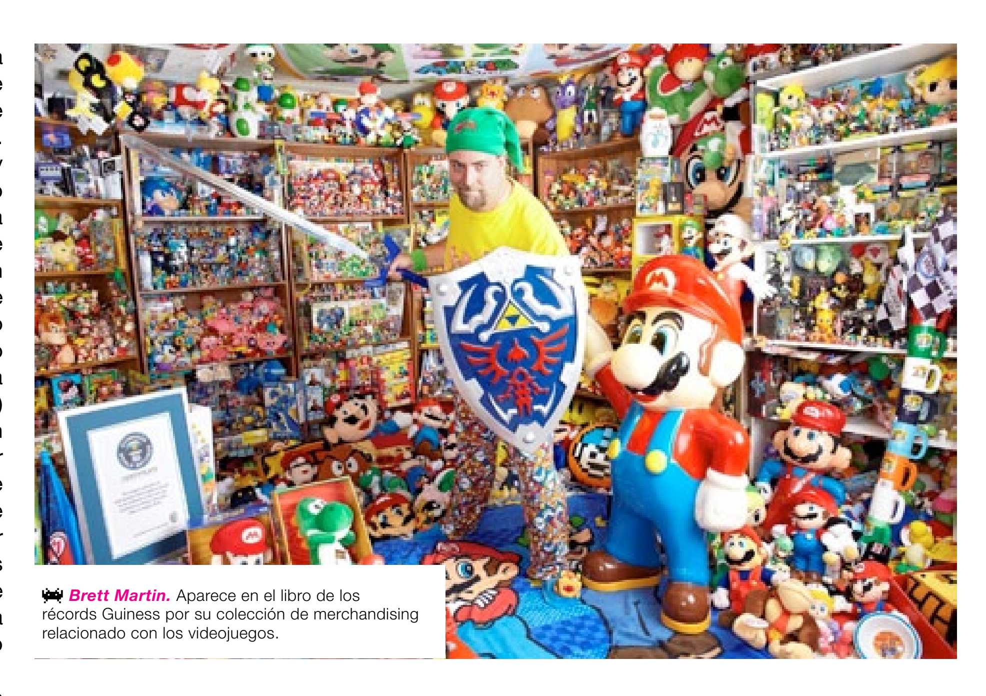


El coleccionismo siempre ha existido en nuestra sociedad en cualquiera de sus facetas: sellos, monedas, billetes, mariposas, música, coches o vaya usted a saber. Con la irrupción de los videojuegos también se originó una auténtica fiebre por poseer la colección más grande; la que incluye aquellas rarezas que nadie tiene, la completista o en la que todo está precintado 'mint' aún por abrir. Y es que los seres humanos somos así...

Qué duda cabe que en los últimos tiempos se ha hablado mucho (y se hablará), de dos tipos de aficionados (o usuarios, como se prefiera), que han levantado topics y trolls hasta la saciedad. Estoy hablando de los "coleccionistas" y también de los "retroespeculadores". No hay día, podcast, o página de la retroescena que visite que no toque a estos dos tipos de personas, aunque algunos los comparen con las 7 plagas de Egipto. Desde mi humilde punto de vista ambos son hijos el uno del otro y, la verdad, quien soy yo para tirar el último pedrusco. El ser humano tiene la tendencia (digo yo que desde las cavernas más o menos) de querer coleccionar cosas. Seguramente un día un hombre primitivo se aficionó a conseguir flechas de varias tribus vecinas, luego de aldeas lejanas y, que se yo, tal vez vendiese las flechas luego y se dedicase a coleccionar tangas de leopardo de las chicas cavernícolas del momento. La realidad es que parece que los seres humanos siempre han tenido esa tendencia y que son los tiempos los que han ido marcando un poco el devenir de esa "afición".

Por otro lado, el especulador (que todavía no es retro en esta paleohistoria) que es el elemento necesario en este relato. Volvamos a aquellas cavernas. ¿Quién podría resistirse a ofrecerle a nuestro querido paleoamigo coleccionista de flechas un lotecito recién cambiado en un asentamiento vecino durante una partida de caza? Y, sabiendo como sabemos, que no son tan fáciles de encontrar, adornadas con esas plumas de colores tan cucas los de aquel pueblo. ¿Por qué no cambiarlas por, digamos, ¿media vaca? O, tal vez, ¿una vaca entera?

Como podéis ver, el único motivo por el cual las flechas coloridas se están cotizando al alza en esta aldea es porque nuestro "caveman" está interesado en incrementar su colección. Si decide pagar una vaca entera de su "stock", puede tener la seguridad que el próximo paquete de flechitas que le traiga alguien va a tener no solo plumas de colores, sino seguramente finos adornos manuscritos, wi-fi y gromenauer. Así que de soltar dos vacas por lo menos no le libra nadie.



Brett Martin. Aparece en el libro de los récords Guiness por su colección de merchandising relacionado con los videojuegos.

No estoy diciendo que coleccionar sea malo en si mismo. Lo dice alguien (menda lerenda) que tiene una potente colección multisistema y que ha comprado a todo tipo de individuos, a todo tipo de precios.

No sabemos si fue la ausencia de vacas para trueque, que se quedó sin sitio en su gruta, o bien que su "cari" le dijo eso de "hasta aquí de guardar tu basura", pero cuando nuestro amigo dejó la colección, evidentemente provocó una onda sísmica en el mercado de





Michael Thommason acumuló casi 11.000 objetos, lo que le permitió ser reconocida como la ‘colección de videojuegos más grande’ por el libro Guiness de los Récords.



flechas local que seguramente causó estragos en los proveedores de dicho material. Puedo imaginarme fácilmente que algún cazador incluso dejase de jugarse la piel corriendo detrás de animales salvajes para invertirlo en la localización de nuevas y espectaculares flechas para intercambiar.

Sí, ya sé que lo que estoy diciendo es que todo se soluciona dejando de comprarles a esos ‘retroespeculadores’; que la situación se acaba en dos tardes después de que los coleccionistas como yo les digamos aquello de “no, no y no”, pero claro, tenemos que ser todos, y tenemos que ser firmes, y no decir “no” hoy, “ya veremos” mañana y, “bueno, ¿por cuánto entonces?” al día siguiente. Tengo la mala suerte de conocer a personas que carecen de vida laboral y cuya única actividad conocida es recorrer diariamente mercadillos para buscar material para reventa, especialmente videojuegos y máquinas antiguas. Saber como sé, que pagan y regatean a los pobres y muchas veces ignorantes de lo que venden “manteros” para darles cantidades ridículas y luego vender todo a precios exponenciales me pone de los nervios, *mireusté*. El que al otro lado del ADSL estemos los demás comprándoles es lo que convierte esta rama de la afición en algo un tanto indigno.

A ver si puedo explicarme si me lo permiten. No estoy diciendo que coleccionar sea malo en si mismo. Lo dice alguien (menda lerenda) que tiene una potente colección multisistema y que ha comprado a todo tipo de individuos, a todo tipo de precios. Lo que digo es que, como ex-coleccionista, (aunque eso de comenzar a acumular tangas de leopardo me llama), tengo un recorrido que me gustaría compartir con vosotros por si acaso pudiese ayudar. Por ese motivo este artículo se titula así. intentad verlo como el aviso gratuito de un ex-toxicómano que lo único que pretende es ahorraros bastante sufrimiento y una pasta gansa.

Lo primero a tener en cuenta antes de empezar, es el peso “físico” de una colección. Parece fácil al principio: pones la Mega Drive sobre la NES y quedan perfectas, yeah, la SNES al lado, sobre la disquetera del Commodore… Y así, como si nada, construyes una Torre de Babel que da miedo. Un día, descubres con sorpresa que los armarios están llenos, así que viajecitos a IKEA y a montar estanterías. Las cintas de Spectrum, caramba, a 2 y 3 euritos; no es mucho gasto. ¡Intenta levantar una caja con doscientas y pico cintas, y pide luego ayuda para recoger tus hernias de disco del suelo! Hasta que no llegan circunstancias extraordinarias, como una mudanza o pintar la habitación o garito, no tienes idea completa de hasta que punto el material ocupa espacio y tiempo.

Y luego está el dinero, claro. Calcular lo gastado en una colección siempre me provoca risa de la buena porque cuando preguntas al “collector” te va a soltar más o menos veinte veces por minuto que “lo puedo vender cuando quiera y sacarle el doble, o más”. Eso no son solo ensoñaciones, sino que debido a la unión metagaláctica de las leyes de Murphy y la oferta y demanda, es muy probable que te encuentres que todo lo que compraste ha bajado de precio, o hay alguien como tú vendiéndolo a marchas forzadas. Por último, no hay que olvidarse del triste factor de las colecciones descontroladas (a partir de cierto nivel, todas lo son) en las que el dueño compra dos y tres veces el mismo juego porque simplemente no se acuerda de que ya lo tenía o que había pujado impulsivamente en Ebay a las 4 de la mañana porque “está ese tipo de Australia que está vendiendo lo que me falta”.

Como ex coleccionista (casi casi ex convicto), en rehabilitación todavía y supongo que, al igual que los fumadores, nunca curado del todo, permitidme unos consejos o leyes:

1. No colecciones. **2.** Si tienes que coleccionar por imperativo de la vida, aplica la ley Nº1. **3.** Póntelo muy, muy, difícil. Algo del tipo: “solo NES PAL España impoluto”. Ésto limitará tus compras a uno o dos juegos al año, y se puede llevar sin mucho sufrimiento. **4.** No vayas a mercadillos, tiendas de beneficencia o similares; allí solo hay más trampas que en Las Vegas, y lo único que podrás traerte es ganas de incrementar todo. **5.** Si decides vender, por favor, que sea a amigos o colegas de afición, y a precio en relación a lo que pagaste. Las cosas no valen más porque tú las hayas comprado hace cuatro años. El tiempo no es una varita mágica incrementadora. **6.** No colecciones, no, no, no. Dedica tu valioso y escaso tiempo a jugar, todo lo que puedas, y si es con tus hijos y amigos: mejor.

Firmado: un ex, J. Josua Ckultur

30 años de Amiga

Hoy en día los ordenadores son más o menos iguales en aras de la compatibilidad, pero hubo un tiempo en que eso no era así, y durante los 70, los 80 e incluso los primeros 90 casi cada ordenador era de alguna forma especial, distinto. Mágico, incluso. Y de esa época hubo uno que destacó especialmente por ser el más capacitado entre sus semejantes, por ser el verdadero primer ordenador multimedia, por acercar el mundo gráfico a los simples mortales. Hablo, por supuesto, del Commodore Amiga.

Por: Vampirro



FUNDACIÓN DE AMIGA

La historia del Amiga empieza con Jay Miner, un ingeniero de Atari que había desarrollado en los 70 productos tan importantes para la compañía como los chips gráficos de la consola Atari 2600, del ordenador Atari 400 y de su versión profesional, el Atari 800. El caso es que Miner había podido ver las características de un nuevo procesador que Motorola estaba desarrollando, el que sería el mítico 68000, y deseaba enormemente desarrollar un ordenador que explotara sus características. Pero era 1980 y a los 8 bits les quedaba mucha cuerda todavía, así que en Atari no veían necesidad alguna de embarcarse en la producción de un ordenador con el nuevo procesador de Motorola -que, además, no estaría listo hasta 1982- cuando podían seguir utilizando los baratísimos procesadores MOS 6502 -curiosamente, desarrollado por MOS Technology, empresa que pertenecía a Commodore-, que eran más que suficientes para lo que se estaba haciendo en aquel entonces -el Apple][llevaba uno de estos, por ejemplo-, y además era muchísimo más económico, no sólo que el futuro chip de Motorola sino incluso comparado con otros micros de 8 bits como el Intel 8008.

Así que, frustrado por el tema del ordenador y tampoco demasiado de acuerdo con cómo se estaban desarrollando las cosas en la Atari dirigida por Ray Kassar, decidió dejar la compañía ese mismo año y hasta 1982 estuvo trabajando en una empresa de semiconductores llamada Xymos.

Por otro lado, otro antiguo programador de juegos de Atari, Larry Kaplan, se había unido a otros tres programadores descontentos con Atari y a un ejecutivo de la industria discográfica para fundar Activision en 1979. No es que Activision en 1982 fuera mal, pero en aquel entonces los que ganaban dinero de verdad eran los fabricantes de hardware y no los de software -Apple en aquel momento era mucho más grande e importante que Microsoft, por poner un ejemplo-, así que a Kaplan se le ocurrió la idea de fundar una empresa nueva de videojuegos donde poder subir las apuestas. El plan de negocio sería que Xymos fabricaría los chips que diseñarían Jay Miner y su equipo, y que serían utilizados por la gente de Kaplan para hacer videojuegos. La cabeza principal de los tres grupos sería David Shanon Morse, que abandonaría su puesto de vicepresidente de marketing en Tonka Games para unirse al proyecto. Por último, la financiación inicial correría a cargo de tres dentistas de Florida que habían reunido un capital de unos $7 millones y que querían meterse en el novedoso y futurista sector de los videojuegos. Había nacido Hi-Toro.

Pero poco después de empezar el proyecto, Kaplan lo abandonó porque a su parecer Hi-Toro se movía demasiado despacio. Su puesto sería ocupado por Jay Miner, que hasta ese momento sólo se encargaba de cuestiones de ingeniería, y se cambiaría el nombre de Hi-Toro a Amiga por tres motivos: el primero, porque una empresa



1984 ¿Conoces a Joe Pillow?



El Amiga en 1984 era un montón de placas soldadas a mano. Para su traslado al CES de Las Vegas no se atrevían a facturar los delicados circuitos del Amiga y se reservó una plaza en el avión y se colocaron todas las placas acolchadas con almohadas. Como todo asiento necesitaba un nombre de pasajero, se bautizó como Joe Pillow, el cual a partir de entonces formaría parte siempre en las menciones del staff de Commodore.

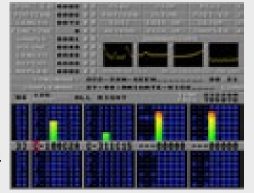
1985 Amiga pasa del CAOS

CAOS, acrónimo de Commodore Amiga Operating System, era un gestor de ficheros fiable, moderno y eficiente que había sido desarrollado por una empresa externa para el Amiga. Sin embargo, cuando Commodore compró Amiga, dicha empresa quiso sacar mayor tajada, por lo que pese a que estaba prácticamente acabado, pidieron más dinero por él. Por desgracia, Commodore no aceptó y CAOS fue sustituido por TripOS, un sistema diseñado para un entorno universitario, de peor calidad y mucho peor rendimiento. La avaricia rompió el saco.

1986 Se vende el Amiga 100.000

Tras el primer año en el mercado, se habían vendido unos 100.000 Amiga, muy por debajo de lo esperado. Por comparar, en el mismo periodo Commodore había colocado 600.000 C128 y Apple 280.000 Macintosh en su año de debut.

1990 Protracker



Puede que la plataforma Atari tuviera más fama entre los músicos, pero Amiga también tenía excelentes aplicaciones sonoras, como el conocido Protracker, un secuenciador multipista y sampler creado por un puñado de entusiastas de la demoscene que impulsó el formato .MOD.

1990 Lightwave 3D



Más software multimedia. Amiga demostraba una vez más que es la plataforma de vídeo digital por antonomasia con la presentación de Lightwave 3D, paquete que llegaría a usarse en la producción de películas como Parque Jurásico o series como Babylon 5.



Figura reconocida. Jay Miner -a la derecha- en una AmiExpo.

japonesa de cortacéspedes ya tenía registrado el nombre de Toro; el segundo, porque sonaba amable, atractivo y hasta sexy; y el tercero, porque Amiga aparece en la guía antes que Atari o Apple.

Ante la tesitura de qué hacer con el proyecto tras la salida de Kaplan, los inversores decidieron que Amiga se metería más en serio en el hardware y crearía una videoconsola. Miner seguía pensando en un ordenador, así que planteó el proyecto para que fuera fácilmente convertible a un ordenador completo. Al mismo tiempo, para no levantar sospechas ante posibles competidores, Amiga se dividió en dos departamentos: el invisible, que trabajaba en la nueva consola, y el visible, dedicado a fabricar juegos y periféricos para la Atari 2600.

Pero llegado 1983 estalló la crisis que casi se lleva por delante a todo el sector. Básicamente, la industria había crecido demasiado rápido gracias a la fiebre por los videojuegos, lo que generó una burbuja de la forma en que se generan las burbujas: la codicia propició infinidad de proyectos absurdos y ridículos que sólo pretendían subirse al carro para llevarse una porción del entonces enorme pastel que dominaba Atari, que en 1982 facturó más de 2.000 millones de dólares - cerca del 70% de toda la facturación de la Warner, su propietaria en ese momento.

La crisis implicó para Amiga que la parte del negocio dedicada a la VCS 2600 no generase ingresos con los que seguir financiándose. Por fortuna para Miner, también supuso que nadie veía ya con buenos ojos invertir dinero en una consola, por lo que parecía ser el mejor momento para llevar adelante su proyecto de ordenador sin tener que disimular y, de hecho, su intención era presentarlo al año siguiente, en 1984, nada menos que en el CES (Computer Entertainment Show) de enero en Las Vegas.

Pero aunque desde el punto de vista de la ingeniería fuera factible, había un problema bastante urgente que era necesario solventar: 7 millones de dólares puede parecer mucho dinero, pero se estaba acabando y, sin otros ingresos que ese capital inicial, se necesitaba nueva financiación. David Morse fue tocando diversas puertas -incluso llegó a hacer una segunda hipoteca de su propia casa- hasta que dio con Atari. Como el mercado de las consolas estaba hundido pero el de los microordenadores seguía creciendo, Atari estaba buscando una forma de dar salida al stock acumulado de consolas. Para ello, se firmó un contrato en que Amiga se comprometía a diseñar una serie de complementos para hacer que las consolas de Atari pudieran convertirse en ordenadores completos y funcionales, y para que el proyecto fructificase Atari prestaba $500.000 para mantener a flote Amiga hasta completar el diseño.

Al fin entraba un poco de dinero en las maltrechas arcas de Amiga... sólo que en realidad se trataba de una trampa. Atari no tenía ninguna intención de gastarse más dinero en rehabilitar sus consolas, lo que de verdad quería era la tecnología desarrollada por Miner y su grupo. Atari podría haber adquirido una licencia y haberla utilizado para crear su nuevo ordenador, consola o lo que quisiera, porque en Amiga estaban dispuestos a licenciarla, pero... ¿cuánto habría tenido que pagar por dicha licencia? Para hacerse una idea, más adelante Commodore también empezaría por ahí, licenciando, y el acuerdo sería de unos $4 millones. Atari también podría comprar la compañía, pero eso era incluso más caro.

Menos ético, pero mucho más barato, era prestar un dinero que sabían que no podrían devolver, esperar a que se lo gastaran y luego exigir el pago de la deuda. Al ser Amiga insolvente habría que liquidar la empresa y, siendo Atari el principal acreedor, podría quedarse con la tecnología diseñada por Amiga por esos míseros $500.000. ¡Bienvenidos al traicionero mundo de los negocios!

COMMODORE ENTRA EN ESCENA

La presentación en el CES de enero de 1984 podríamos decir que fue un gran éxito… sólo que oficialmente no se presentó nada, sólo la parte de los productos diseñados por Amiga para la Atari 2600, porque la demostración del nuevo ordenador se hizo a



Tras el relativo fiasco del C128, **Commodore sentía que necesitaba cuanto antes un relevo para el C64**. No sólo un C64 mejor, como en esencia era el C128, sino algo nuevo, rompedor; un ordenador de nueva generación

puerta cerrada. Para el CES se habían desarrollado varias demos mostrando las capacidades del Amiga, incluyendo la famosa 'Boing demo' con la bola de cuadros rojos y blancos rebotando -que acabaría con el tiempo siendo el logo de la plataforma-, mientras en otra ventana sucedían más cosas en segundo plano. El Amiga mostraba no sólo sus excelentes capacidades gráficas sino que también era multitarea.

Sin embargo, pese a las buenas vibraciones que había provocado en el CES nadie se acercó a ellos para hablar de negocios... hasta el mes de abril de 1984, cuando Jack Tramiel, el que fuera el fundador de Commodore y su director hasta que le echaron a principios de ese 1984 -y que, por lo tanto, estaba "en el paro"-, intentó infructuosamente hacerse con la compañía (ver el cuadro "Jack Tramiel y Atari" para más información).

No obstante, pese a los apuros económicos, el desarrollo del ordenador seguía avanzando. Para el CES de junio de 1984, cuando no quedaba ni un mes para que terminara el plazo para devolver el préstamo a Atari, Amiga hizo una presentación mucho más pública para conseguir "novia". Nuevamente, las reacciones fueron muy positivas, con varios corresponsales de prensa enloquecidos por la máquina. Dave Morse siguió a la desesperada con su búsqueda de inversores o compradores, tentando a empresas como Hewlett-Packard, Sony, Apple o Silicon Graphics, pero todo fue en vano… hasta que llegó Commodore.

Tras el relativo fiasco del C128, Commodore sentía que necesitaba cuanto antes un relevo para el C64. No sólo un C64 mejor, como en esencia era el C128, sino algo nuevo, rompedor; un ordenador de nueva generación, algo que les hiciera estar por delante de la competencia. Habían oído hablar del Amiga y tras ver el estado del proyecto estaban muy impresionados con las capacidades de éste, por lo que querían licenciar su arquitectura y construir su propio ordenador. El acuerdo inicial, como ya mencionamos un poco más arriba, sería de unos $4 millones, con un anticipo de $1 millón que permitiría a Amiga saldar sus cuentas con Atari y mantenerse a flote hasta haber terminado el trabajo.

Pero la relación Amiga-Atari sólo acababa de empezar. Dos días después del pago Jack Tramiel se hacía con el negocio de ordenadores y videoconsolas de Atari. Como muchos empleados de Commodore aún eran leales a Tramiel, empezó un chorreo constante de ingenieros y personal cualificado de Commodore a Atari. Esta situación provocó, además de demandas y malos rollos entre ambas empresas, que Irving Gould, el principal accionista de Commodore y el hombre que echó a Tramiel de Commodore, tuviera dudas sobre la capacidad de su equipo tras las deserciones y, ante el miedo de no contar con personal suficiente como para poder diseñar un

Imágenes para el recuerdo. Arriba a la derecha, en una esquina, Jack Tramiel en 1984. En la imagen grande, el primer modelo fabricado, el Amiga 1000, en una fotografía promocional.

AMIGA VS ATARI ST

Amiga 1000

Procesador: Motorola 68000 a 7,16 MHz.
RAM: 256 kBytes, ampliables a 512 kBytes. El modelo europeo salió de serie con 1024 kBytes.
Gráficos: modo gráfico 320 x 256 a 64 colores, de 4096; 640 x 512 a 16 colores, de 4096.
Sonido: 8bit 57kHz PCM 4 canales.
Fecha de salida: 23 julio de 1985, aunque hasta noviembre no se pudo encontrar en tiendas.
Precio de salida: 1.295 dólares (sin monitor).

Atari 520ST

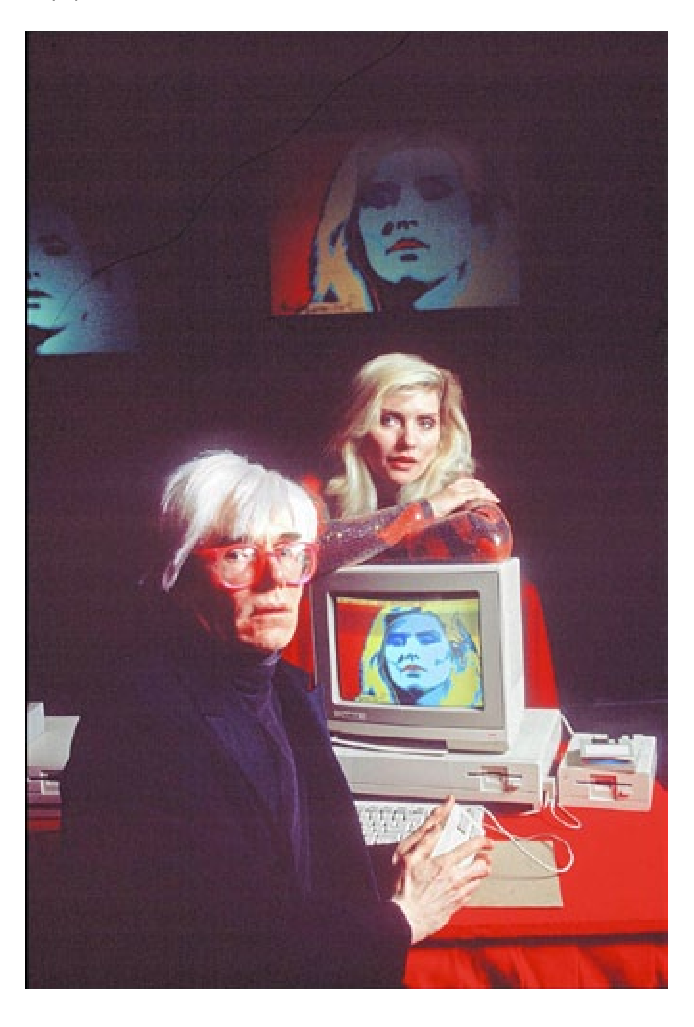
Procesador: Motorola 68000 a 8 MHz
RAM: 512 kBytes.
Gráficos: modo gráfico 320 x 200 a 16 colores de 512; 640 x 200 a 4 colores de 512; 640 x 400 monocromo.
Sonido: Yamaha YM21149F con 3 canales de 8 octavas de sonido más un canal de ruido blanco.
Fecha de salida: junio 1985.
Precio de salida: 600 dólares sin monitor, 800 dólares con monitor monocromo, 1.000 dólares con monitor color.

ordenador basado en la tecnología del Amiga, decidió que en vez de licenciar lo mejor sería adquirir toda la empresa. Así, los ingenieros de Amiga seguirían trabajando en su ordenador, sólo que ahora bajo el estandarte de Commodore. La oferta de compra final fue de $4,15 por acción, es decir, unos $24 millones. Commodore había decidido hacer del Amiga su apuesta de futuro e hizo todo lo que estuvo en su mano para facilitarle la tarea a los ingenieros de Amiga. Para empezar, no interfirió en el desarrollo del ordenador -sólo exigir, para no encarecer mucho el precio final, que viniera de serie con 256 kBytes de RAM en vez de los 512 de los últimos diseños-, también les ofreció las capacidades de fabricación de MOS, y cada ingeniero de Amiga dispondría de una potente estación SUN para su trabajo diario. En Amiga aquellos podría decirse que fueron tiempos felices.

EL AMIGA 1000

Pero… ¿qué tenía el Amiga para ser tan especial? A fin de cuentas, máquinas con el procesador Motorola 68000 ya había en el mercado -el Macintosh de Apple era quizá la más famosa-. ¿Por qué tanto interés? Hasta aquel momento, los microordenadores -de 8 o 16 bits, para el mercado doméstico o el profesional- utilizaban esencialmente la misma arquitectura: su microprocesador se encargaba de todo. Esto no es del todo cierto, pues había excepciones como el Atari 400, pero así es como funcionaban la mayoría. Sin embargo, el Amiga era distinto. En ese sentido era más parecido a la típica arquitectura de una videoconsola. Disponía de varios coprocesadores creados desde cero para las tareas gráficas o de sonido. Así, cuando un Macintosh quería pintar algo en pantalla era el 68000 quien

Con mucho 'glamour'. Andy Warhol y Debbie Harray fueron las personalidades seleccionadas para mostrar las bondades de Amiga en la fiesta de presentación del mismo.



"¡Mamá! ¡Quiero un Amiga 500!" El Amiga 500 trajo las bondades del Amiga a las casas. Es el Amiga más básico y desde luego el más vendido.

> Desde Commodore **se consideraba que el mercado doméstico ya era suyo con el C64**, que aún tenía grandísimas ventas, por lo que se enfocó el Amiga hacia el sector corporativo

"calculaba" lo que había que hacer, mientras que en el Amiga era su chip dedicado. Por lo tanto, para medir la potencia del Amiga no bastaba sólo con mirar los megahercios de su procesador.

Y las diferencias no estaban sólo a nivel de hardware, sino que también a nivel de software el Amiga implicaba un salto adelante respecto de lo que había en el mercado. No se trataba sólo de que el sistema operativo contase con interfaz gráfica -a mediados de 1984 todavía era relativamente novedoso. Microsoft no lanzaría Windows hasta el año siguiente-, sino que el Amiga contaba con multitarea preemptiva (ver el cuadro "Multitarea colaborativa vs preemptiva").

En principio, el Amiga iba a salir al mercado a finales de 1985, pero Atari les ganó la partida. En el CES de enero de 1985, en el que Commodore iba sólo con el C128 y no mostraba nada del Amiga, ya había presentaciones del Atari 520 ST, el cual saldría al mercado poco después y que, por características técnicas, apuntaba a priori al mismo tipo de usuarios que el Amiga (ver el cuadro "Atari ST vs. Amiga" para una comparativa entre ambos). Como resultado, en Commodore entraron las prisas y se quiso adelantar la fecha de salida del Amiga, de finales de 1985 al verano de ese mismo año.

Los ingenieros de Amiga se pusieron las pilas y el ordenador pudo presentarse, ya casi terminado al 100%, en el CES de julio de 1985, causando un gran impacto -más de un corresponsal de prensa lo definiría como el ordenador personal más avanzado del momento.

La maquinaria de marketing de Commodore se puso en marcha en septiembre del mismo año, organizando una fiesta de presentación del ordenador y contando con la colaboración de los artistas Andy Warhol y Debbie Harry para mostrar las capacidades del Amiga.

Sin embargo, Commodore falló a la hora de tener el ordenador listo para ser adquirido en las tiendas. En octubre de 1985, pese a que se suponía que llevaba a la venta desde agosto, sólo había 50 Amigas fuera de las oficinas de Commodore, y la gran mayoría eran equipos de exposición. No se podía comprar en ningún sitio, y hasta noviembre no empezaron a llegar unidades a las tiendas. El año siguiente, 1986, no fue mucho mejor, pues para agosto sólo se habían vendido unas 100.000 unidades. El Macintosh, en comparación, había vendido 250.000 unidades en algo menos de tiempo durante su año de debut, pese a ser una máquina más limitada, el doble de cara

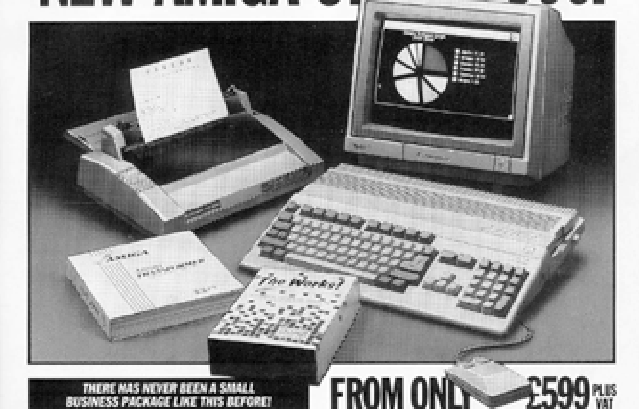


y con un canal de distribución que era fuerte principalmente en EEUU; a diferencia de Commodore, cuya distribución abarcaba más países. Entonces… ¿qué fallaba?





COMMODORE INTRODUCES THE ONE STOP OFFICE. NEW AMIGA SYSTEM 500.



THERE HAS NEVER BEEN A SMALL BUSINESS PACKAGE LIKE THIS BEFORE!

- AMIGA 500 MULTITASKING COMPUTER. 16/32-bit CPU, 4 custom chips, 512K RAM (expandable) power.
- HIGH RESOLUTION COLOUR OR MONO MONITOR for razor sharp text and graphics displays.
- PROGRAMMABLE PRINTER for high speed draft and near letter quality text and high resolution graphics.
- WORDPROCESSOR with mailmerge and spellchecker.
- SPREADSHEET with powerful business and financial calculation and forecasting functions.
- DATABASE for multiformat information storage.
- PC TRANSFORMER that lets you run many popular industry standard MS-DOS packages.†
- 12 MONTHS' FREE hardware and software support.
- RING (0628) 770088 NOW for the name of your nearest dealer, or send the coupon.

SAVE UP TO £414

THE NEW AMIGA SYSTEM 500 PACKAGE PRICES: MONO £599 COLOUR £699

FROM ONLY £599 PLUS VAT

Save up to an incredible £414. Walk away with the hi-tech system that runs away from rivals at 7 million steps per second. The best selling Amiga 500 multitasking computer with monitor, printer and advanced productivity software. All in an integrated package you can collect in one stop at any participating Commodore authorised dealer. Use with instinctive ease, in both AmigaDOS and MS-DOS† environments. Expand to go in any direction you want to grow.

Phone (0628) 770088 now for your nearest dealer and you're in business. Or send the coupon!

Commodore

YOU'VE ALWAYS HAD A LOT OF COMPETITION. NOW YOU CAN HAVE AN UNFAIR ADVANTAGE.

AMIGA GIVES YOU A CREATIVE EDGE

La guerra del marketing. Atari (izquierda) actualizaba el lema de "Ordenadores para las masas, no para las clases" de Jack Tramiel en su época de Commodore al nuevo "Potencia sin el precio", que anunciaba el Atari 520ST como el ordenador que tiene todo lo de los demás pero por menos dinero que su competencia. Por su parte, Commodore pasó los primeros años del Amiga intentando posicionarlo como un ordenador de oficina, entorno a priori poco apropiado para su capacidad multimedia, como se puede ver en el soso anuncio en blanco y negro del A500 (abajo izquierda) y los primeros anuncios del A1000 en tonos sepia. ¿Más de 4000 colores para hacer gráficos de barras espectaculares? ¿Telecomunicaciones fáciles y atractivas?

Rattingan sacó la tijera y empezó a recortar gastos y proyectos para **centrarse en los productos estratégicos de Commodore, -es decir, el C64, el C128 y el Amiga-,** y también en la línea de clónicos de PC mediante una segunda hipoteca de su propia casa

Por desgracia, si bien el Amiga era netamente superior a todo lo que había en aquel momento a nivel de ordenador personal, el marketing fue desde el principio completamente erróneo. Siendo el Amiga el primer ordenador multimedia, tanto el sector doméstico como el creativo habrían sido lugares ideales a los que atacar con él; sin embargo, desde Commodore se consideraba que el mercado doméstico ya era suyo con el C64, que aún tenía grandísimas ventas, por lo que se enfocó el Amiga hacia el sector corporativo. Es decir, Commodore quería enfrentarse al pez más grande de la computación -IBM- y arrebatarle una generosa porción de su cuota de mercado, el cual dicho sea de paso era el que más crecía, con diferencia, en aquellos momentos.

Curiosamente, éste había sido el mismo razonamiento que había utilizado Apple con su Macintosh, fracasando igualmente en su empeño, aunque a medida que avanzaron los 80 encontraría su lugar, por ejemplo, en la autoedición.

MULTITAREA COOPERATIVA VS APRECIATIVA

Hay dos tipos de multitarea, colaborativa y preemptiva. Cuando sólo se tiene un procesador no se pueden ejecutar varias aplicaciones a la vez. Pero hay un truco. Y es que si éste va cambiando entre aplicaciones lo suficientemente rápido, da la sensación de que, efectivamente, se están ejecutando a la vez. La colaborativa es más sencilla de diseñar porque para cambiar de programa utiliza momentos en los que el programa actual está en modo de espera -por ejemplo, esperando a que el usuario teclee algo-. De ahí el nombre de colaborativa, porque tiene que ser la aplicación la que le diga al sistema operativo que está “ociosa” para que cambie a otra. Por lo tanto, si el programa actual se queda tostado, todo el sistema se queda tostado, porque nunca permite al sistema operativo tomar el control.

En cambio, con la multitarea preemptiva es el sistema operativo quien da y quita tiempo de procesador de forma transparente a las aplicaciones, las cuales ni se enteran de que no tienen el control, ni tampoco lo necesitan. Así, con este tipo de multitarea, si un programa se queda colgado es sólo ese programa el que está colgado, no todo el sistema, por lo que el resto de aplicaciones seguirán corriendo y todo seguirá estable.

El Amiga tenía multitarea preemptiva y, si se le compara con la competencia, se ve claramente que estaba a otro nivel. Los PCs con MS-DOS no tenían multitarea -y más adelante, con Windows, la que tenían era colaborativa hasta la salida de Windows NT, en los 90-, en los ordenadores de 8 bits aquello no tenía sentido, y ni el Atari ST ni el Macintosh eran siquiera multitarea - más adelante, con el FatMac de 512 kBytes de RAM, Apple adoptó la multitarea colaborativa y no tuvo del tipo preemptivo hasta MacOS X, ya en 2001.



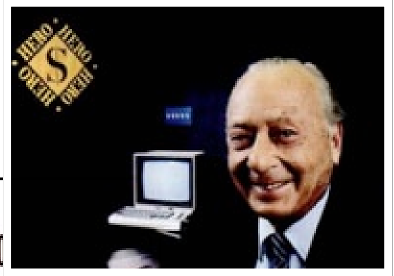
Sistema de ventanas. Workbench 1.2, el sistema operativo de los primeros Amiga, una auténtica virguería para la época.

Aunque el Amiga era superior en capacidades al Mac, y especialmente al IBM PC, éste último contaba con dos grandes ventajas que no tenía Amiga. La primera, la imagen de marca de IBM, prácticamente un ‘semidiós’ en la computación profesional, mientras que Commodore se había hecho su nombre en el mercado doméstico con ordenadores de gama baja. La segunda ventaja del PC sobre su competencia era que gracias a la enorme base instalada de estos ordenadores y compatibles -cuyos usuarios también invertían grandes cantidades de dinero en comprar costosos paquetes de software- existía una gran cantidad de programas disponibles, con grandes pesos pesados como Lotus 123 -que en aquel momento era el primer fabricante de software mundial, por encima incluso de Microsoft-, Borland o Wordperfect.

Quizá pueda sonar muy bien eso de arrebatarle cuota de mercado a IBM, pero el entorno corporativo no era el más adecuado para el Amiga. ¿De qué sirve tener un coprocesador gráfico o un chip de sonido capaz de reproducir 4 canales simultáneos si quieres dedicarlo a redactar textos o hacer simulaciones en una hoja de cálculo? Así que, si sumamos la falta de software a la mala promoción -especialmente en EEUU- y a los problemas de producción que se vieron agravados por el desliz que puede leerse en el cuadro “Huevo de pascua”-, nos encontramos con la explicación de unas ventas tan pobres en el primer año.



Alto rendimiento. El Amiga 3000 (arriba) era una estación de trabajo pensada principalmente para la edición de vídeo. El modelo básico costaba la friolera de 5.000 dólares de la época, y venía a sustituir al modelo anterior, el Amiga 2000 (abajo). A la derecha, Irving Gould, el mayor accionista de Commodore y el responsable de la salida del fundador de la compañía, Jack Tramiel, en enero de 1984. Aunque no se involucraba operativamente en el día a día de la compañía, sí la controlaba manejando los hilos en la alta dirección, poniendo y deponiendo directores generales que, a la postre, acabarían destruyendo Commodore desde dentro.







COMMODORE AMIGA 500. HA NACIDO UNA ESTRELLA

Aunque Commodore había fallado a la hora de posicionar el Amiga 1000 durante 1985 y 1986, en 1987 conseguiría remontar el vuelo. Gran parte de este mérito corresponde a Thomas Rattigan, contratado como nuevo CEO de Commodore en 1985.

Rattigan era el intento de Irving Gould de repetir la jugada de Apple con John Sculley. Como él, venía de PepsiCo y por lo tanto no tenía ninguna experiencia en el sector de la tecnología. Pero Rattigan sí tenía una cosa clara: un negocio donde se está gastando más de lo que se está ganando tiene problemas, se dedique a lo que se dedique. Así que sacó la tijera y empezó a recortar proyectos para centrar todos los recursos de Commodore en lo que consideraba que debían ser sus productos estratégicos; es decir, el C64 y el C128 -que aún eran los que mantenían a flote la empresa-, el Amiga -que debía convertirse en su futuro- y también la línea de clones de PC que fabricaban, que en Europa se estaban vendiendo muy bien - Commodore era americana, pero sin las fuertes ventas europeas en 1987, podría haber quebrado varias veces.

Respecto al Amiga, Rattigan era consciente de que Commodore había fallado a la hora de comercializarlo, y tan seguro estaba de que desde Cupertino habrían hecho maravillas con una máquina tan avanzada, que intentó vender Commodore a Apple en 1986 -lo cual, dicho sea de paso, habría implicado que de llevarse a cabo la venta, él habría perdido su puesto de CEO-. Por supuesto, aquello no prosperó por muchos motivos, pero no dejaba de ser irónico que unos años antes, Steve Jobs y Steve Wozniak hubieran llamado a las puertas de Jack Tramiel para vender Apple a Commodore.

En cualquier caso, Rattigan quería un Amiga lowcost enfocado al mercado doméstico, lo cual implicaba que su precio final no podía sobrepasar los 1000 dólares. A fin de cuentas, el Amiga ya estaba demostrando que en el sector de los videojuegos podía hacer cosas que ningún otro ordenador o videoconsola del momento podía igualar, y para sacar partido a sus puntos fuertes se necesitaba un modelo enfocado a ese mercado.

Eso tampoco suponía tirar la toalla con respecto al mercado profesional, y ese mismo año vería la luz también el Amiga 2000. Pero fue el modelo doméstico, el A500, el que logró el éxito de masas. Gracias a él la plataforma Amiga pronto sobrepasaría en ventas al Atari ST -su principal competidor, que hasta ese momento ganaba en parque instalado, por diez a uno, al Amiga 1000- y se convertiría en el nuevo ordenador doméstico de referencia.

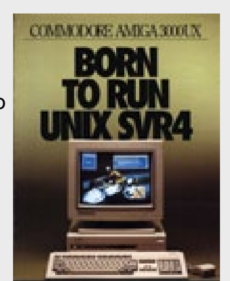
Desde un punto de vista tecnológico, ni el Amiga 500 ni el 2000 suponen realmente un avance con respecto al Amiga 1000, y por ello fueron criticados por sus desarrolladores originales. La innovación vino por un formato más específico para cada mercado, con un A500 lo suficientemente económico y atractivo, y un A2000 altamente ampliable y adaptable.

Gracias a las ventas de los nuevos Amiga, y al tirón que pese a los años todavía tenía el C64, Commodore lograba revertir la espiral negativa de resultados que le había costado 274 millones de dólares en pérdidas desde 1984, logrando en el primer trimestre de 1987 un beneficio de 28 millones de dólares.

Sin embargo, a nivel interno se estaba cociendo la tragedia que a la larga llevaría a Commodore al traste. Irving Gould decide prescindir de Thomas Rattigan, el hombre que había obrado el milagro, alegando conflictos personales. Si bien efectivamente había diferencias respecto a la forma de gestionar, realmente ese no fue el problema. Irving Gould era el mayor accionista de Commodore y le gustaba ser reconocido como el hombre que manejaba los hilos. Con Tramiel se consideraba que el éxito de Commodore con el C64 había sido cosa suya -amén que Tramiel actuaba muchas veces como si la empresa siguiese siendo de su propiedad-, y Rattigan era el hombre que había devuelto a Commodore a la senda del crecimiento. Para Irving, tanto Tramiel como Rattigan eran sólo sus empleados, pero aún así se estaban llevado un mérito que pensaba que, al menos en parte, le correspondía. Después de Rattigan se sucederían varios CEOs, llegando incluso a contactar con Jean-Louis Gasée tras su salida de Apple; un hombre con una experiencia y conocimiento técnico y de márketing más que contrastados, pero aunque éste quería de verdad el puesto, pedía una autonomía que Gould no estaba dispuesto a dar. Algunos de los CEOs que se contrataron estuvieron más comprometidos y otros sólo estuvieron preocupados de mantener contento a Gould, lo cual tampoco les serviría de mucho porque éste los iría deponiendo a su antojo y ninguno aguantaría siquiera un año en su puesto.



1991 ¿Un Amiga con Unix?



Commodore seguía siendo vista como una empresa que fabricaba ordenadores domésticos y/o de gama baja, así que el fabricante decidió probar suerte en el mundo de las workstations con el Amiga 3000UX, básicamente un Amiga 3000 diseñado para correr el System V versión 4 de AT&T. Aunque levantó bastante expectación -incluso Sun Microsystems quiso licenciarlo como una alternativa de gama media para sus estaciones-, Commodore apenas explotó esta línea.

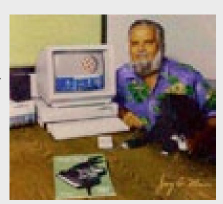
1993 La piratería desangra al Amiga

Pese a que las ventas de Amiga crecieron durante el año, gracias sobretodo al nuevo A1200, las ventas de software siguieron descendiendo. Estudios que nacieron con el Amiga, como DMA Design -padres entre otros de los Lemmings-, anunciaron públicamente su intención de no seguir desarrollando para la plataforma a causa de este problema.

1993 Commodore y HP inician ‘Hombre’

Si Apple e IBM se habían aliado para lanzar los Power Macs, Commodore no quería ser menos y comenzó a trabajar con HP en el proyecto Hombre. La arquitectura contaría con un procesador basado en los PA-RISC de 64 bits de HP y una aceleradora gráfica 3D. El proyecto quedaría cancelado con la quiebra de Commodore International el año siguiente.

1994 Adiós a Jay Miner

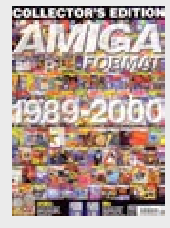


Nuevo golpe para la moral de los amigueros. Al anuncio de la quiebra de Commodore, el 29 de abril de 1994, se unía la muerte de Jay Miner, el 20 de junio de 1994, a los 62 años, por una insuficiencia renal. Miner arrastraba numerosos problemas renales, habiendo vivido sus últimos cuatro años con un riñón donado por su hermana.

1998 Último juego comercial de Amiga CD32

Se publica Ultimate Super Skidmarks Vehicles Europe, un juego de carreras sin nada más de particular que ser el último juego comercial para Amiga CD32.

2000 Amiga Format echa el cierre



La revista británica Amiga Format, que llevaba editándose desde 1989, publica su último número en mayo del 2000. Se cierra así un mito dentro de la plataforma, y aunque muchas otras revistas recogerían el testigo, ninguna tendría la relevancia de Amiga Format.





Extrañas decisiones. Si Apple intentaba crear un mercado nuevo con el Newton, Commodore lo hacía con el CDTV (izquierda). Obtuvo mucho expectación inicial pero las ventas no acompañaron en absoluto. Arriba, el A500+, un rediseño del A500 para reducir costes de producción que traía además una nueva versión del SO y el doble de memoria RAM, un megabyte. Abajo, publicidad de El Corte Inglés del Amiga 500 a principios de los 90.

LA BELLE EPOQUE

Pero, líos de dirección aparte, 1987 es el año en que el Amiga consigue levantar el vuelo y 1988 confirma su momento de inercia positiva, lo que impacta en el software disponible para la máquina. Hasta ese año, el ordenador doméstico de 16 bits de referencia era sin duda el Atari 520ST, y la mayoría de juegos que salían para Amiga -quitando compañías como EA o Cinemaware- eran simples conversiones del ST que no aprovechaban realmente la superioridad gráfica del ordenador de Commodore.

A medida que el A500 colonizaba el mercado doméstico de gama alta -en la gama baja, los 8 bits aguantarían el tipo un par de años más-, los desarrolladores empezaron a prestar más atención a la plataforma. Aquellos fueron, efectivamente, los años dorados del Amiga 500 en cuanto a ventas de hardware, pues era con diferencia el ordenador multimedia más dotado del momento - al menos en Occidente.

Respecto al software, una de las cosas buenas que tenía el Amiga es que era una plataforma abierta. Hoy en día eso tiene otro significado, pero en aquel momento lo que aquello quería decir es que no se necesitaban pagar costosas licencias para desarrollar videojuegos, ni ningún otro software, para el Amiga. No era tampoco necesario adquirir ningún SDK ni ningún kit -de hecho, ni siquiera lo había, y si lo había, era desarrollado por terceros, no de Commodore-, y dada la potencia del ordenador se podía trabajar a nivel profesional directamente sobre él con total garantía; no se necesitaba invertir en una cara estación de trabajo.

De todas formas, no sólo de videojuegos vivía el Amiga, y si el Macintosh de Apple tenía la autoedición como nicho de mercado y el Atari ST era el preferido de los músicos, el Amiga encontró el suyo propio en la edición de video, especialmente con la salida al mercado del Amiga 3000, en 1990. Pero incluso con el mucho más modesto A500, utilizando varias aplicaciones y añadidos, se podía crear con facilidad, desde casa, pantallas

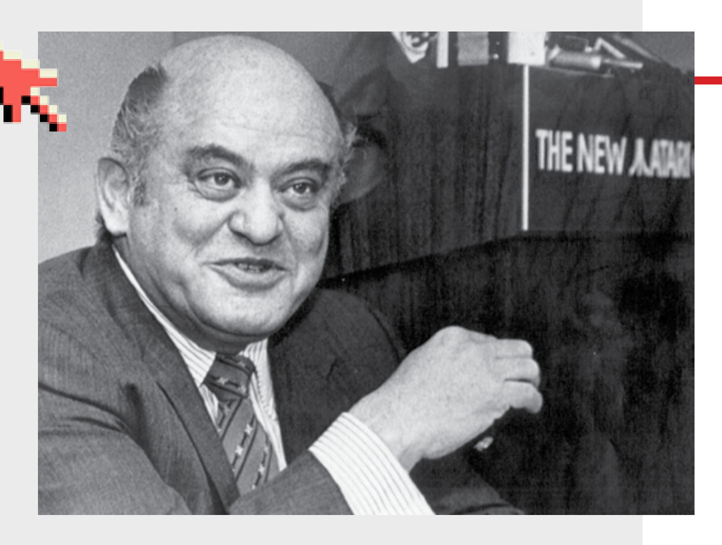


de créditos o pequeños efectos digitales que hoy en día podrán dar risa, pero en aquel momento fue algo revolucionario. Y a nivel profesional, la tecnología del Amiga fue utilizada en la producción de películas y series como Regreso al Futuro II, Warlock, Babylon 5, Robocop 2, Star Trek: Voyager o Parque Jurásico.

JACK TRAMIEL Y ATARI

En enero de 1984, también Jack Tramiel abandonaba Commodore, debido a desavenencias "sobre los principios básicos sobre cómo dirigir la compañía" con el presidente y principal accionista de Commodore, Irving Gould. Durante algunos meses Jack estuvo fuera del sector, buscando su oportunidad para entrar de nuevo. Primero lo intentó con Amiga, por la que ofreció unos tres dólares por acción (algo más de 17 millones en total), pero a medida que fue comprobando lo delicado de la situación económica de la empresa, fue rebajando su oferta hasta llegar a 0,98 dólares, oferta que fue rechazada.

Tras Amiga, su siguiente paso fue Atari. El otrora gran gigante de los videojuegos estaba perdiendo dinero a espuertas y lastrando a la Warner con ello, por lo que ésta tenía unas ganas locas de quitárselo de encima. Pero… ¿cómo vender honrosamente un negocio que pierde cientos de millones al año? Tramiel, el 1 de julio de 1984 -un día después del vencimiento del plazo del pago de la deuda por parte de Amiga con Atari- se reunió con los directivos de la Warner para negociar un posible acuerdo de compra sobre Atari; acuerdo que fue cerrado al día siguiente, el 2 de julio de 1984. La Warner vendía la sección doméstica de Atari -videoconsolas, ordenadores…- a TTL -siglas de "Tramiel Technology, Ltd."-, la cual cambió de nombre a Atari Corp. El precio de venta acordado fue de 240 millones de dólares, pero en realidad la jugada le salió gratis a Jack Tramiel. Sí, pagó los 240 millones, pero no lo hizo en efectivo sino "en papel"; es decir, en acciones de la nueva Atari, Corp., valoradas en ese importe. Si tenemos en cuenta que los activos de Atari, Corp. fue precisamente lo adquirido, significa que Tramiel le dio a la Warner por Atari una porción de la Atari que le acababa de vender, pero cambiándole el nombre. Así era Jack negociando, todo un tiburón.



Tiburón de los negocios. Jack Tramiel presentando un nuevo producto de Atari. Desde la fundación de Commodore en los años 50 hasta la adquisición (regalo) de Atari, Jack se caracterizó por avanzar dejando un metafórico reguero de cadáveres a su paso. Su práctica favorita en los primeros tiempos de Commodore era hacer grandes pedidos a empresas pequeñas, esperar a que se endeudasen y luego cancelar los pedidos, para así adquirirlos a precio de saldo cuando se liquidase la empresa. Foto: SAL VEDER AP.

PERDIENDO EL NORTE

Los años 80 terminaron con una buena base de Amiga instalados, con un montón de casas de software trabajando para la plataforma y grandes perspectivas de futuro. De hecho, 1989 fue un año espectacularmente bueno en ventas para Commodore UK, donde el pack del Amiga 500 con el Batman de Ocean -basado en la película de Tim Burton- se vendió como rosquillas, creando una gran base de usuarios de Amiga en el país y formando una industria del videojuego al calor del Amiga durante los primeros años 90.

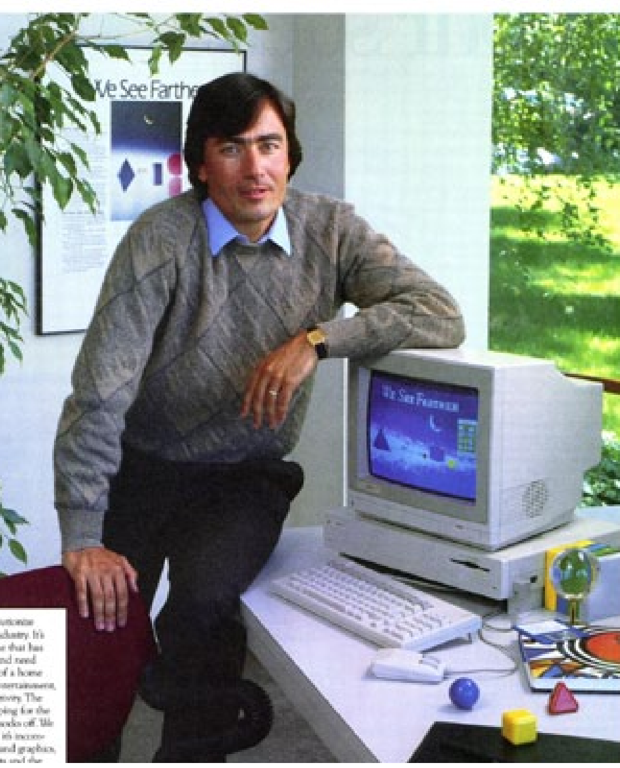
Sin embargo, si en cuanto a software -especialmente lúdico- el Amiga tenía una excelente salud, a nivel de hardware los problemas se multiplicaban en Commodore. Primero, la tecnología base del A500 empezaba a acusar los años. A fin de cuentas, el A500 había salido al mercado en 1987, y era básicamente un rediseño lowcost del A1000 de 1985. Puede que en 1985, o en 1987,



Aprovechar otros campos. La tecnología Amiga se utilizó para crear los BattleTech Center a principios de los 90.

...ge from a leading software publisher.

WHY ELECTRONIC ARTS IS COMMITTED TO THE AMIGA.



In our first two years, Electronic Arts has emerged as a leader of the home software business. We have won the most product quality awards – over 60. We have placed the most Billboard Top 20 titles – 12. We have also been consistently profitable in an industry beset by losses and disappointments.

Why, then, is Electronic Arts banking its hard won gains on an unproven new computer like the Amiga?

The Vision of Electronic Arts.

We believe that one day soon the home computer will be as important as radio, stereo and television are today.

These electronic marvels are significant because they bring faraway places and experiences right into your home. Today, from your living room you can watch a championship basketball game, see Christopher Columbus sail to the New World, or watch a futuristic spaceship battle.

The computer promises to let you do much more. Because it is interactive you get to participate. For example, you can play in that basketball game instead of just watching. You can actually be Christopher Columbus and feel firsthand what he felt when he sighted the New World. And you can step inside the cockpit of your own spaceship.

But so far, the computer's promise has been hard to see. Software has been severely limited by the abstract, blocky shapes and ricky-dink sound reproduction of most home computers. Only a handful of pioneers have been able to appreciate the possibilities. But then, popular opinion once held that television was only useful for civil defense communications.

A Promise of Artistry.

The Amiga is advancing our medium on all fronts. For the first time, a personal computer is providing the visual and aural quality our sophisticated eyes and ears demand. Compared to the Amiga, using some other home computers is like watching black and white television with the sound turned off.

The first Amiga software products from Electronic Arts are near completion. We suspect you'll be hearing a lot about them. Some of them are games like you've never seen before, that get more out of a computer than other games ever have. Others are harder to categorize, and we like that.

For the first time, software developers have the tools they need to fulfill the promise of home computing.

Two years ago, we said, "We See Farther." Now Farther is here.

ELECTRONIC ARTS™



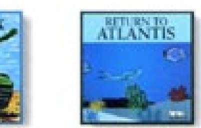


Dr J and Larry Bird Go One-On-One

Skyfox™

Seven Cities of Gold™

Archon




Deluxe Video Construction Set™

Arcticfox™

Return to Atlantis™

Marble Madness™

Apoyo de EA. Desde el principio, Amiga contó con el apoyo de Electronic Arts, como se puede ver en el recorte de prensa de arriba. Debajo, un A600 - básicamente, un A500 con el doble de memoria, posibilidad de llevar disco duro interno y sin teclado numérico.



ningún otro ordenador pudiera hacerle sombra, pero la competencia no se había estado quieta y tanto Apple como los PCs habían estado evolucionando y acercándose a lo que Commodore ofrecía.

Por otro lado, Commodore empezó a cometer un error tras otro. Primero sacó al mercado el A500+ en 1992, que era un A500 más barato de fabricar, con el doble de memoria instalada de serie -1024 kBytes, frente a los 512 kBytes del A500- y una versión más moderna del sistema operativo en ROM… pero que le hacía incompatible con algunos juegos como SWIV o Lotus Turbo Esprit Challenge. En cualquier caso, al A500+ aquella ampliación de memoria le venía muy bien y la compatibilidad se podía mejorar con

> Aliándose a Nolan Bushnell, Commodore lanzó al mercado, en marzo de 1991, el CDTV **con la intención de convertirlo en el VCR de los 90**

soluciones de terceros. El problema es que unos meses después del lanzamiento del A500+, Commodore lo retiró del mercado para sacar el A600. No, no es que dejase de producirlos y los vendiera hasta que se agotaron - es que los retiró del mercado. El Amiga 600 se conocía internamente, al principio, como 'A300', ya que iba a ser una edición renovada pensada, no para ampliar las capacidades del A500 -aunque viniera con los megabytes de RAM del A500+ y además pudiese instalarse un disco duro interno-, sino para resultar más barato de fabricar, de forma que pudiera venderse por menos dinero y así mejorar las ventas hasta la llegada de nuevos modelos. Sin embargo, el Amiga 600 fue un ordenador más caro de producir que el A500, y al carecer de teclado numérico, era incompatible con los juegos que lo utilizaban - como, por ejemplo, los simuladores de vuelo.

Si los errores de Commodore se hubieran limitado al lío



¡Combate al enemigo! ¡Combate al enemigo! El último pack que sacó Commodore del Amiga 1200, justo antes de quebrar. A la izquierda, la versión mejorada de Video Toaster de Newtek, para Amiga 4000; una maravilla de bajo coste para producción audiovisual.





del A500+ y el A600, tampoco hubiera sido para tanto, al ser estos ordenadores unos modelos de transición hacia la nueva generación de Amiga que estaba a punto de ver la luz. Pero Commodore decidió adelantarse al futuro, resultando en una nueva equivocación. Aliándose a Nolan Bushnell, el fundador de Atari y primer millonario de la industria de los videojuegos, Commodore lanzó al mercado, en marzo de 1991, el CDTV con la intención de convertirlo en el VCR de los 90. En realidad, el CDTV era un A500 conectado a un lector de CD-ROM con un mando a distancia similar al de un reproductor de CDs de música y al que se podía enchufar también un ratón, un teclado o una disquetera, para convertirlo en un ordenador de salón. También pretendía leer formatos como el CDi de Philips o el estándar MPEG, que aún se estaba definiendo por aquel entonces. Ser apadrinado por Nolan Bushnell le otorgó una expectación que la prensa ayudó a incrementar con grandilocuentes comentarios antes de su salida al mercado. Gracias a ello, el Commodore CDTV pudo contar con hasta 50 títulos de lanzamiento, de empresas como Maxis, LucasArts, Accolade, Disney o Psygnosis. Todos eran refritos de juegos de Amiga y títulos multimedia, pero ¡nada menos que 50 títulos distintos disponibles desde el inicio! Por desgracia las escasas ventas provocaron que rápidamente se perdiera el interés inicial, con lo que Commodore tuvo que cancelar la fabricación del CDTV -y de las unidades ya fabricadas se reutilizaron las placas para los A500+-, dejando en su balance contable un bonito agujero en concepto de diseño, fabricación y promoción del CDTV que apenas tenía con qué tapar.

EL FINAL DE COMMODORE

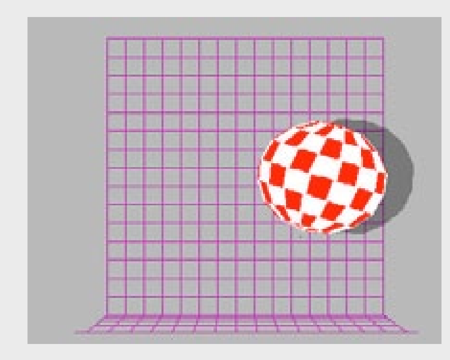
En Commodore eran conscientes de que, por muy avanzada que fuera la tecnología del Amiga, a medida que pasara el tiempo se iría quedando obsoleta, por lo que a finales de los 80 se empezó a trabajar en un conjunto nuevo de chips, al que se denominó ‘AAA’, y que deberían formar parte

HUEVO DE PASCUA

En el mundo de la computación se entiende por huevo de pascua un mensaje oculto de los desarrolladores y que es necesario descubrir de alguna forma no evidente. Esto es muy habitual en los videojuegos y también en software más "serio", como los programas de ofimática o los propios sistemas operativos.
AmigaOS también tuvo varios, aunque uno fue especialmente desafortunado. Para la versión 1.2, un programador sentía que Commodore estaba fallando miserablemente, al comercializar y promocionar el Amiga de forma desastrosa, por lo que añadió el siguiente mensaje como huevo de pascua: "We made the Amiga, they fucked it up", que en español sería como decir "Nosotros construimos el Amiga, ellos lo jodieron". Este programador enseñó el huevo a Robert J. Mical, unos de los líderes de software de Amiga, el cual solicitó al programador que por favor lo eliminara. Sin embargo, el programador no lo eliminó sino que simplemente lo ocultó mejor, de forma que fuera más complicado que saliera. De hecho, sólo aparecía la primera parte de forma visible, lo de "We made the Amiga", y la segunda parte sólo se mostraba durante 1/60 de segundo. Esto podría haber sido simplemente una curiosidad si no fuera porque un usuario llegó a descubrirlo y lo hizo público. Como el texto salía demasiado rápido como para poder leerlo, utilizó una cámara VCR con la que estuvo grabando y pasando a cámara lenta hasta que consiguió capturar el mensaje.

¿Qué pasó después? Que Commodore se negó a vender más Amiga con este huevo, y como iba en ROM hubo que retirar todos los que había en el mercado. No sólo estaba el coste de hacer las nuevas placas -y tirar las viejas-, sino que en países como en UK, donde el Amiga ya se estaba preparado para ser distribuido a las tiendas para su puesta a la venta, hubo que retirarlos y retrasar de nuevo la salida al mercado. También propició que se cerraran los laboratorios de Los Gatos, en California, y el desarrollo del Amiga se trasladara a Nueva York, donde estaban los laboratorios de Commodore, provocando una "fuga de cerebros" en el equipo de Amiga. Y todo por hacer la gracia…

Un 'inventor' fuera de lo común. Robert J. Mical fue el creador de Intuition, el interfaz gráfico de Amiga, y uno de los ingenieros que dieron forma al Amiga 1000 en sus inicios. También fue co-creador de la famosa demo de la pelota rebotando, todo un emblema de los ordenadores Amiga.







Nadando entre dos aguas. Commodore sacó esta consola, un A1200 con lector de CD-ROM. Sin apenas promoción por parte del fabricante, esta consola no tuvo nada que hacer contra SEGA o Nintendo.







Además del mercado doméstico, Amiga se hizo fuerte entre los editores de vídeo. Prueba de ello es la cantidad de películas en las que se utilizó Amiga para hacer parte de sus efectos, como esta Regreso al Futuro II.



de los Amiga de nueva generación. Dado que era un proyecto bastante ambicioso en 1989, a modo de plan B se comenzó a trabajar en paralelo en unos chips no tan potentes y rompedores; más sencillos, en consecuencia, de terminarse en un tiempo razonable. El nombre inicial de este proyecto sería 'AA', y efectivamente fue el que acabó implementado en la nueva generación de Amiga, sólo que con un nuevo nombre: Advanced Graphic Architecture, o AGA como sería más conocido por todos.

Pero si bien AGA era una buena mejora con respecto a la generación anterior, a medida que pasaban los primeros años de los 90, la plataforma Amiga ya no era tan superior a la competencia -Apple y PC- como lo había sido en los 80.

En cualquier caso, en 1992 Commodore lanzó el relevo de sus dos gamas de ordenadores

El Amiga 'coquetea' con los grandes. Jean-Louis Gasée, el sucesor de Steve Jobs en Apple y fundador de Be, inc, se relacionó varias veces con Amiga, tanto en tiempos de Commodore como más tarde con Gateway.





AMIGA 500

Resolución máxima: 704×576.
Colores: 4096.
Modos de color: de 2 hasta 32 colores en pantalla. Modo EHB de 64 colores o modo HAM de 4096 colores. Gracias al Copper, se pueden añadir muchos más colores a los gráficos.
Canales de sonido: 4 canales de 8bits (hasta 28 kHz) ampliables a 14bits y 44 kHz con aceleradora de CPU.
Juegos en HAM 4096 colores: Links: The Challenge of Golf, Knights Of The Crystallion, The Pioneer Plague, Zdzislav: Hero Of The Galaxy 3D, Labyrinth of Time, Covergirl Strip Poker, Hollywood Poker Pro.
Juegos en EHB 64 colores: Fightin' Spirit, Dead Mask, Black Crypt, Desert Strike, Conquest of the Longbow, John Madden Football, SimCity, Elysium, Defender of the Crown II, Gloom Deluxe, Abandoned Places 2, Doom.

La aventura gráfica Universe muestra 256 colores en un Amiga 500 estándar, gracias a la capacidad del Copper. Muchos juegos, conversión de PC o Atari ST, venían con resolución de 320x200; por eso presentan un gran borde negro debajo de la pantalla - no se molestaban en centrarla. Pero la mayoría de los juegos programados en Europa, solían llenar toda la pantalla, usando una resolución de 320x256, o algo más si estaban en overscan.

Amiga, la del sector profesional con el A4000 y la del sector doméstico con el A1200. Ambas máquinas suponían una importante actualización -especialmente en el mercado doméstico, pues el A3000 ya era una bestia parda-, pero el problema es que llegaba tarde para ciertas cosas y demasiado pronto para otras. Para empezar, en 1992 las consolas de 16 bits, con SEGA y Nintendo a la cabeza, se estaban adueñando del principal mercado del A500: los videojuegos. Pero el problema no eran las consolas en sí, porque aunque para muchos juegos siguieran saliendo versión para Amiga no deja de ser sintomático que algunos de los títulos más revolucionarios del momento como Alone in the Dark o Wolfenstein 3D salieran para PC y no tuvieran versión para Amiga.

El A1200 llevaba un Motorola 68EC020 a 14,32 MHz -el doble que el M68k del A500-, que era una versión más económica del 68020. Este procesador ya era de 32 bits -salvo en el tema del manejo de memoria, que seguía contando con 24- aunque tenía unos años, pues el Macintosh II de Apple ya montaba un 68020 en 1987. Y aunque el A1200 contaba con varios puertos de expansión que lo hacían muy versátil -permitiendo agregar desde periféricos a toda clase de aceleradoras-, poco después de ser presentado llegaron al mercado juegos como The 7th Guest, demostrando que el futuro estaba en el CD-ROM, y el A1200 no lo traía de serie - ni tampoco disco duro, dicho sea de paso.

De todas formas, El Amiga 1200 era un buen ordenador, mucho más potente que su predecesor, el A500, y con una promoción a la altura seguramente hubiera conseguido muchos mejores registros. Pero el fuerte de Commodore nunca fue el marketing y, aunque el ordenador no vendió mal, no pudo repetir el éxito del A500. Si a la pérdida de la hegemonía sobre el sector doméstico le sumamos que ya no existía el colchón del C64, a Commodore sólo le quedaba el nicho de la edición de efectos digitales de vídeo, todavía demasiado pequeño en la primera mitad de los 90 como para permitir sobrevivir a una empresa de su tamaño, acostumbrada a contar sus ventas por millones de unidades.

Y no eran los únicos sinsabores. Ya estábamos en 1992 y no había ni rastro de ordenadores portátiles, por ejemplo. Para cuando apareció la última generación de Amiga, Apple ya hacía tiempo que había sacado su PowerBook 100, un portátil que le estaba reportando pingües beneficios mientras que Commodore seguía segmentando sus máquinas igual que en los tiempos de Rattigan, con el A500 y el A2000.

Especulaciones aparte, aunque económicamente hablando Commodore estaba en 1993 herida de muerte -pese a que el A1200 vendió bastante bien-, aún le quedaría una última bala en la recámara que utilizar en el sector doméstico: la videoconsola CD32. Esta máquina era básicamente un A1200 -por lo tanto, de 32 bits- con lector de CD-ROM. De la misma manera que consolas como la 3DO o la Atari Jaguar, la CD32 fracasó no por potencia sino principalmente por falta de marketing y apoyo de terceros. Commodore nunca gastó mucho en promocionar sus productos, a veces por

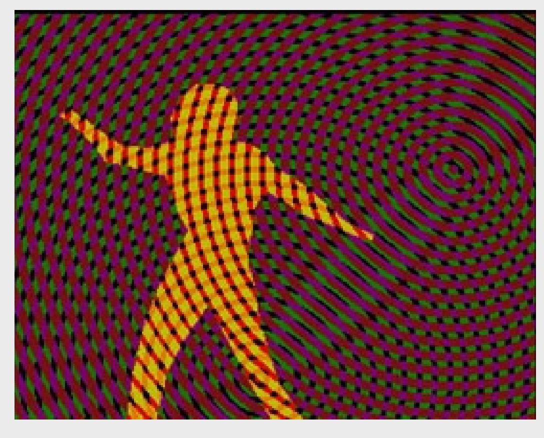


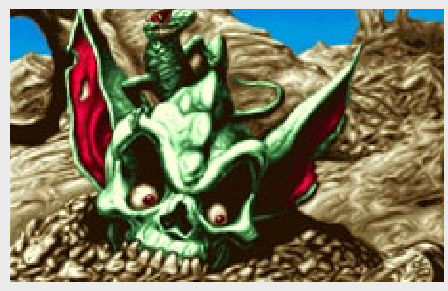
¿Qué sería del Amiga sin ese aporte 'underground' típico de la 'escena'? Para muchos no se entendería, y es que aquellas imágenes y música de las demos de los 80 y 90 son parte esencial de la historia del Amiga. Repasamos algunas de las producciones de siempre que más nos gustan.

STATE OF THE ART

Spaceballs, 1992

La introducción de vectores animados sobre vídeo pregrabado, acompañados de una música tremenda, convirtieron al trabajo de Spaceballs en todo un referente. Un mix audiovisual perfecto y original que supuso un soplo de aire fresco a los típicos efectos del momento. Ojo a su herencia - echadle un ojo a la intro de Winter Gold para SNES...





DESERT DREAM

Kefrens, 1993

Dos discos que demostraban de lo que era capaz el Amiga 500. Polígonos, musicón, efectos de colores...



ARTE

Sanity, 1993

Un grupo mítico en la escena que contaba además con el arte pixelado de Ra. La demo cuenta con un estilo muy personal, algunos efectos nuevos para la época y una sincronización audiovisual brutal.



HARDWIRED

Crionics & The Silents, 1991

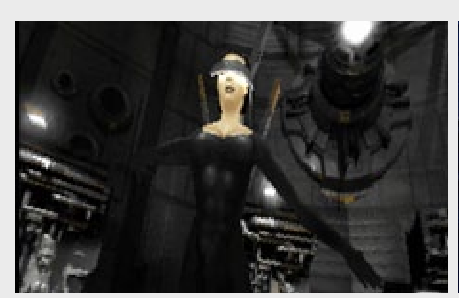
Una demo que además de mostrar efectos y músicas sobresalientes, contaba una historia. La mezcla perfecta, fruto de la colaboración entre dos grupos de la escena a principios de los 90.



NEXUS 7

Andromeda, 1994

Para Amiga 1200, el trabajo de Andromeda demostraba hasta donde podía llegar un 'modesto' 68030 sin extras de ningún tipo. Música original y algunos efectos que aún hoy en día siguen sorprendiendo.



STARSTRUCK

The Black Lotus, 2006

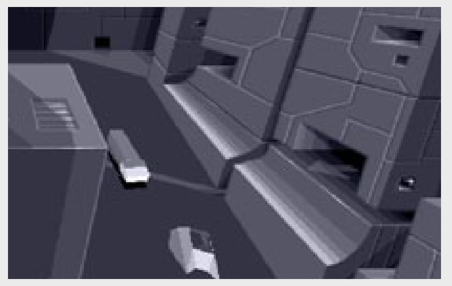
Avanzando en el tiempo, esta impresionante demo de uno de los grupos con más solera necesita un Amiga potenciado, pero merece la pena para comprobar el apoyo que siguió teniendo la plataforma en la década pasada.



BATMAN VUELVE

Batman Group, 1995

No podía faltar una producción española en esta pequeña lista. Presentada en la mítica Posadas, el personaje de DC cobraba vida gracias a una mezcla de pixelado, polígonos y efectos más que notable.



ODYSSEY

Alcatraz, 1991

¿Casi 3/4 de hora de demo? Para algunos, aburridísima; para otros, una pequeña película realizada en tiempo real en un 'modesto' Amiga 500. Rompió con las típicas megademos del momento, repletas de scrolls y demás efectos.

Un sistema operativo muy vivo. En el momento de escribir estas líneas la última versión de AmigaOS disponible es la 4.1.



apuros económicos y otros por pura desidia, y la CD32 podría haber dado mucho más de sí - estaba mucho mejor pensada que el CDTV-, pero el fabricante quiso enfocarla no sólo a los juegos sino, nuevamente, como una especie de media center multimedia familiar, cuando el mercado seguía sin estar preparado para algo así. En cualquier caso, es complicado que un producto llegue a abrirse un hueco en el mercado sin una promoción en condiciones, y Commodore se gastó una miseria en publicidad para el Amiga en Estados Unidos.

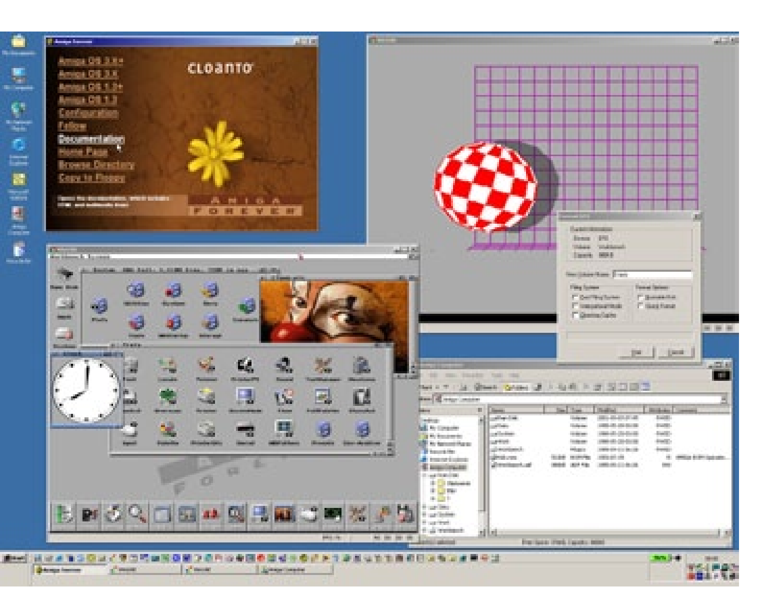
A medida que los problemas económicos se fueron agravando, la empresa se fue quedando sin liquidez hasta que, finalmente, el 29 de abril de 1994 Commodore se declaró en bancarrota. ¿Significaba eso el fin del Amiga?

LA LARGA TRAVESÍA EN EL DESIERTO

Pese a la caída en desgracia de Commodore, la plataforma Amiga siguió manteniéndose viva durante muchos años gracias a la fidelidad de su comunidad de usuarios, animada con la salida al mercado de algunos productos comerciales, muchos rumores y algunas vueltas inesperadas. Inicialmente, la tecnología del Amiga, sus patentes, derechos, stock y demás fueron comprados por Escom, un fabricante de PCs alemán, en 1995 -un año después del cierre de Commodore-. La empresa siguió fabricando y vendiendo la última generación de Amiga (1200 y 4000) y hasta sacó alguna revisión del A4000. También estaba trabajando tanto en una tarjeta que hiciera compatible al Amiga con software de Mac clásico -ya que ambos llevaban la misma familia de procesadores- como un nuevo Amiga con procesador PowerPC. Por desgracia, Escom empezó a crecer descontroladamente, presuponiendo unas sustanciosas ventas del A1200 que no se produjeron, por lo que finalmente su tesorería se resintió tanto que en 1996 se

¡Píllate un nuevo Amiga! El AmigaOne x1000 y el AmigaOne 500 son los dos modelos Amiga que pueden adquirirse actualmente.





Nueva arquitectura. Pese a que los primeros kits de desarrollo de AmigaOne llevaban chips de AMD, desde finales de 2002 al 2005 se pudieron ver los primeros diseños "oficiales" de AmigaOne con procesadores PowerPC. Eso sí, no eran más que placas base sobre las que había que montar un ordenador completo. Por otro lado, las aceleradoras PPC compatibles con Warp3D podían ejecutar juegos con graficos 3D con todo tipo de filtros y efectos graficos que en esa misma epoca se estaban empezando a realizar en los PC.

declaró también en concurso de acreedores.

Dos empresas entraron en la puja para hacerse con Amiga, Gateway 2000 y Dell. ¿Por qué dos fabricantes de PCs totalmente identificados con la plataforma Intel se interesaban por una arquitectura propietaria e incompatible? Realmente, lo que les interesaba a ambas no era el mercado del Amiga en sí, sino sus 47 patentes -algunas de ellas del estilo de desplegar un menú contextual cuando se pulsa con el botón derecho del ratón en un objeto-.

Fue Gateway quien se llevó el gato al agua, prometiendo que dado el tamaño de la comunidad de Amiga iba a potenciar la marca. Se habló con Be, Inc. -vuelve a aparecer en escena Jean-Louis Gasée, el fundador de la empresa tras fracasar las negociaciones para entrar en Commodore-, para un acuerdo entre ambas; concretamente, hablan de lanzar un ordenador basado en el hardware del Amiga junto con el avanzado y sofisticado kernel de BeOS, pero aquello tampoco llegó a buen puerto. También se especuló con la posibilidad de utilizar los potentisimos procesadores Alpha de Digital, pero nuevamente aquello quedó en agua de borrajas. De hecho, si vemos la cantidad de noticias, proyectos y alianzas de Gateway a finales de los 90, parecía que la empresa realmente quería relanzar al Amiga pero sin tener ni la más remota idea de cómo hacerlo, por lo que ninguno de los proyectos llegó nunca a nada y, entretanto, se iban desatando auténticas guerras de religión.

Una de estas guerras, especialmente virulenta, fue la del sistema operativo. Tras un tiempo se estuvo desarrollando una versión nueva del AmigaOS basado en el kernel de QNX. La cosa iba bastante bien, incluso consiguieron importantes apoyos como el de Corel para desarrollar software para el nuevo sistema. Pero de pronto empezaron a llegar rumores y noticias de que QNX ha sido dejado de lado y que se estaba trabajando en otro sistema operativo basado en el kernel de Linux -rumores bastante fuertes, dadas las alianzas con Transmeta, la empresa en la que trabajaba por aquel entonces Linus Torvalds, el padre de Linux-. Este movimiento creó una fuerte polémica, con debates, insultos y hasta amenazas de muerte entre los leales a QNX y los seguidores de la "vía oficial" marcada por Gateway. Una situación nada ideal para un sistema que desde el 94 sobrevivía a base de los A1200 y A4000 y sus tarjetas de expansión.

A finales de 1999 Gateway llegaba a nuevos acuerdos con Microsoft -se rumoreaba que tenía mucho que ver con la nueva consola Xbox, a punto de ser anunciada-, que decidía cancelar, el 31 de diciembre, cualquier operación relacionada con el Amiga. Atrás quedaban dos años de guerras y pasos en falso, como cuando se plantearon olvidarse del hardware y convertir Amiga en un software multiplataforma -¿un software Amiga corriendo sobre Windows podría llamarse legítimamente Amiga?- o el intento de sacar al mercado una especie de set top box de los que se estilaban a finales de los 90, pero estéticamente similar al Commodore

Si vemos la cantidad de noticias, proyectos y alianzas de Gateway a finales de los 90, **parecía que la empresa realmente quería relanzar al Amiga,** pero sin tener ni la más remota idea de cómo hacerlo

CDTV… para dejarlo todo a medias y no lanzar nada, absolutamente nada. Visto en retrospectiva, casi mejor que Gateway sólo mareara la perdiz sin llegar a hacer nada realmente.

AMIGA, INC.

Los 90 terminaban con el Amiga muerto una vez más. Sin embargo, el 3 de enero de 2000 se hacía pública la venta por parte de Gateway de la marca Amiga y todos sus productos y tecnologías relacionadas -salvo sus patentes- a una startup de ex-empleados de Amiga llamada Amino Development, que tras la compra se cambió el nombre a Amiga, Inc. - el original de los 80, antes de Commodore. Los primeros meses de Amiga, Inc. fueron de locura para intentar decidir qué nuevo rumbo darle a la compañía. Se llegó incluso a plantear la posibilidad de lanzar una PDA, pues en aquellos tiempos Palm estaba en todo su apogeo, pero finalmente se decidió trabajar en un diseño de computador más tradicional -aunque lo de las PDA sería recurrente durante bastante tiempo-, sacando al mercado un SDK para la nueva versión del SO que, de una vez por todas, estaría basado en PowerPC (PPC), aunque manteniendo la compatibilidad con la gama clásica de Amiga. Se crearon varias alianzas con fabricantes de hardware -la más destacada quizás fue con Matrox, para la gestión de gráficos- y hasta se empezaron a desarrollar juegos comerciales para esta nueva plataforma con procesador PPC.

Realmente, los procesadores PPC no eran una novedad como tal en Amiga. Se llevaba 5 años ya intentando incorporarlos pero, por unos motivos u otros, nunca se había terminado de hacer y ese vacío había sido suplido por fabricantes de add-ons, que si bien funcionaban, no seguían un estándar establecido. El caso es que, al fin, los usuarios de Amiga tendrían una máquina pensada desde el principio para funcionar con procesador PPC y no con un procesador de

Nuevos esfuerzos. Aprovechando la potencia concentrada actual, algunos entusiastas y fabricantes se han animado a concebir nuevas formas de disfrutar del ordenador, como es el caso de Armiga (arriba), o el MiST (debajo), un sistema FPGA Amiga (también hay versión Atari ST) del que se puede adquirir sólo la placa o ya ensamblado. Aunque así visto, más parece un sintonizador de radio de los 60 que el más sofisticado ordenador de los 80…





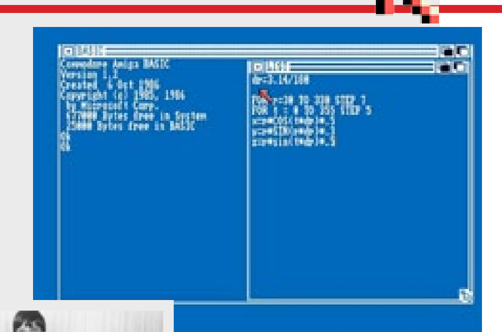
los 80 al que meterle “un apaño” para actualizarlo. Claro que, al cambiar de arquitectura, el software antiguo se vuelve incompatible, y Amiga no estaba sobrado de desarrolladores comprometidos con la marca… Para solventar este problema, Amiga, Inc. desarrolló el emulador oficial de los Amiga antiguos en los nuevos PPC -llamado Amithlon-, pero al mismo tiempo se estuvo desarrollando un emulador paralelo, AmigaOSXL, diseñado por Haage & Partner para el sistema operativo QNX. Por suerte, en este caso no hubo guerras y ambos emuladores aceptaron ser distribuidos en un mismo paquete, de forma que el usuario obtuviera ambos al comprar el emulador y decidiera cuál se adaptaba mejor a sus necesidades.

A partir de aquí la historia se enmaraña con un montón de líos sobre quién tiene derecho a fabricar o vender qué y dónde, todo ello debidamente regado de demandas judiciales. Pero el caso es que, pese a las trabas, desde el año 2000 la plataforma ha seguido viva, tanto a nivel de software como

A BILL GATES NO SE LA JUEGAS DOS VECES

El fundador de Commodore, Jack Tramiel, fue el típico empresario que dejó tras de sí un reguero de cadáveres. Uno de sus damnificados fue Bill Gates, quien fue el encargado de negociar el contrato con Commodore del port del BASIC de Microsoft -el estándar de facto en microordenadores- para el nuevo Commodore PET que se estaba gestando allá por 1977.

Por aquel entonces, lo normal en Microsoft era cobrar un royalty de 3 dólares por máquina vendida con su BASIC, pero Jack Tramiel dijo que eso era como casarse con MS y que él ya tenía mujer, por lo que se negó a pagar por unidad y quiso comprar una "licencia perpetua". Aunque no le gustaban los términos de Jack, Bill Gates no confiaba mucho en el futuro del PET y acabó aceptando que Commodore pudiera incorporar su Microsoft BASIC en tantas máquinas con procesador 6502 como quisiese, sin mencionar a Microsoft por ningún sitio, por la cantidad de 25.000 dólares. Como la licencia iba asociado al procesador, y al tener el Commodore PET la misma CPU que los futuros Commodore VIC, C16, C64 y C128, Commodore estuvo durante años poniendo la última versión del Microsoft BASIC completamente gratis. Sin embargo, al llevar el Amiga un Motorola 68000, Commodore no podía usar la misma licencia perpetua del BASIC de Microsoft. Y como a mediados de los 80 aún nadie se atrevía a sacar un ordenador sin un intérprete de BASIC, Commodore contactó de nuevo con Bill Gates, quien estuvo encantado de hablar con sus viejos amigos de Commodore sobre licencias, contratos y cláusulas.



Cuando Microsoft era sinónimo de BASIC. A la izquierda, Paul Allen (con barba) y Bill Gates (sin ella... ¡y sin gafas!), posando con una serie de ordenadores dotados todos ellos de su BASIC; entre ellos, el Commodore PET (el que tiene Gates justo delante), aunque Jack Tramiel se las arregló para que en ningún momento apareciera la palabra Microsoft en su máquina. Arriba, una pantalla del AmigaBASIC, el BASIC para Amiga lanzado en 1987 y, ahora sí, dejando bien clarito quién lo había programado: Microsoft.

de hardware. En el caso del software, con el desarrollo de varias revisiones y una versión mayor del sistema operativo AmigaOS -que ya va por la 4.1-, desarrollada por Hyperion Entertainment tras firmar un contrato con Amiga Inc. en 2001 y cuya última versión salió en diciembre del 2014 - Hyperion es el actual propietario del AmigaOS, pues en 2004 le compró a Amiga,Inc el sistema operativo. Sin embargo, con el SO también hay lío, pues desde Hyperion han tenido varias disputas con MorphOS, un sistema operativo basado en AmigaOS para la plataforma Pegasos PowerPC, uno de los varios sabores de Amiga.

Respecto al hardware, aunque todas las nuevas plataformas Amiga tienen como base procesadores PowerPC, hay también cierta variedad y no todas son compatibles. Durante todos estos años ha habido varios desarrolladores de hardware Amiga, aunque a día de hoy las soluciones que continúan vivas son la Pegasos PowerPC, Sam440, AmigaOne e incluso los clásicos ordenadores de Commodore con aceleradoras Phase5 PowerUp. Pese a que todas son capaces de ejecutar AmigaOS 4, como ya se ha indicado la plataforma oficial es la AmigaOne, desarrollada originalmente en 2002 por Eyetech y mantenida desde 2009 por Hyperion - sí, el propietario del AmigaOS. Ya que ellos hacen el SO, deciden cómo ha de ser el hardware sobre el que corra. Fabricantes de ordenadores AmigaOne podemos encontrarnos a A-EON, con su AmigaOne X1000 -lanzado al mercado en el 2012- o a Acube, con el AmigaOne 500 -sacado inicialmente en 2011 y actualizado por última vez en enero del 2015-.

Si nos salimos del terreno del AmigaOne podemos ver todavía muchos Amiga clásicos de Commodore utilizando ampliaciones de procesador, memoria, USBs, CD-ROM/DVD… además, por supuesto, de los entusiastas de sistemas clásicos, utilizando desde emuladores tipo Armiga, de los canarios DARMA Projects, a sistemas completos con FPGA, como por ejemplo MiST. Por lo tanto, a día de hoy no se puede decir que la plataforma Amiga esté muerta. Sus seguidores puede que te digan lo contrario, que está muy viva, con varios fabricantes de hardware donde elegir y con un sistema operativo que se actualiza regularmente. Sí, todo eso es cierto, pero viendo lo que ha sido, la fuerza de su comunidad -si no fuera por ellos hace tiempo que Amiga estaría realmente muerto-, no podemos evitar pensar "¡qué gran plataforma!". Si hubiera estado en manos más capaces...

Gracias a Toni Gálvez por sus contribuciones.

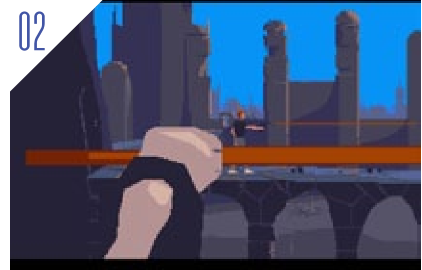
TOP JUEGOS

A continuación, disfruta con un pequeño repaso de los mejores juegos que puedes encontrar en la plataforma Amiga, según RetroManiac.

01



02



03



LEMMINGS

Año: 1991
Publica: Psygnosis
Desarrolla: DMA Designs

01 ¿Quién no ha jugado alguna vez a los Lemmings? Los simpáticos muñecotes de unos 10 píxeles de altura tenían unas enfermizas tendencias suicidas y tu misión era, utilizando las distintas habilidades a tu disposición, conseguir sortear obstáculos y llevar todos los lemmings que fueras capaz, sanos y salvos hacia el siguiente nivel.

ANOTHER WORLD

Año: 1991
Publica: Delphine
Desarrolla: Delphine

02 La fabulosa aventura ideada por Delphine en 1991 destacaba por sus personajes animados 3D -con fondos en 2D; la tecnología no daba para mucho más-, su adictividad sin límites y su nivel de dificultad, poco apto para los paladares actuales, acostumbrados a que nos lleven de la mano y nos digan constantemente lo que hay que hacer. Simplemente genial.

SENSIBLE SOCCER

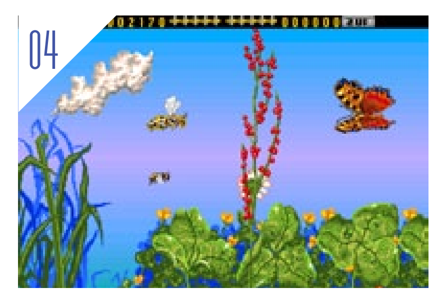
Año: 1992
Publica: Sensible Software
Desarrolla: Sensible Software

03 Fútbol rápido, trepidante y divertido. Sin más. Se podría decir que es de ese tipo de juegos deportivos de los que ya no se hacen… si no fuera porque gracias al “fenómeno indie” todavía se siguen haciendo, aunque haya que buscarlos. Además, es de los juegos que siguen la filosofía Kick-Off, es decir, el balón no va pegado a los pies, por lo que ya con eso, fans del FIFA o del PRO, os pegaríais un buen rato con sus controles hasta aprender a dominarlo.

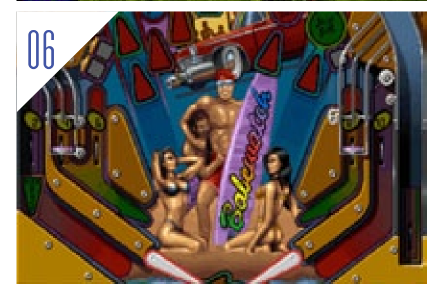
APIDYA

Año: 1992
Publica: Play Byte
Desarrolla: Kaiko

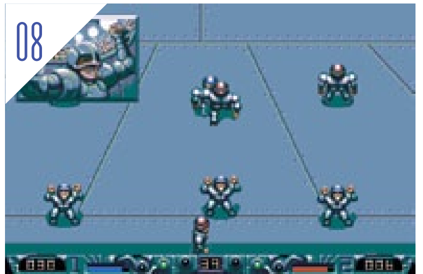
04 Uno de los mejores shooters disponibles para la máquina. La unión de tres ‘fieras’ como Hülsbeck, Frank Matzke y Peter Thierolf dio como resultado un juego extraño a la par que sorprendente. Ideado para que se pareciese lo más posible a un arcade, Apidya está dotado de un sistema de armas similar al de la saga Gradius y un apartado audiovisual más que notable. Quizás lo más original sea la temática: convertidos en avispa tendremos que vengar la muerte de nuestra novia luchando contra otros insectos. ¿Mande?



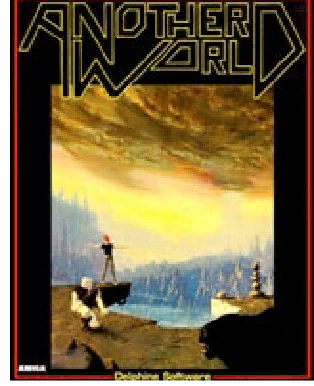








De otro mundo. Another World supuso toda una revolución en la manera de concebir los videojuegos. La obra de Chahi ha perdurado hasta la actualidad, fresca como el primer día. Impresionante.



CANNON FODDER

Año: 1993
Publica: Sensible Software
Desarrolla: Sensible Software

05 Los personajes de Sensible Soccer en un juego y entorno completamente distintos, donde el objetivo es conseguir sobrevivir hasta cumplir la misión en un genial juego antibelicista. Nuevamente, Sensible Software vuelve a poner la diversión por encima de cualquier otra consideración, dando lugar a un juego tremendamente adictivo.

PINBALL FANTASIES

Año: 1992
Publica: Digital Illusions
Desarrolla: Digital Illusions

06 El juego contaba con cuatro tablas distintas -igual que su segunda parte, Pinball Dreams- y su único objetivo era el lógico en este tipo de juegos: conseguir la mayor puntuación posible. Sin embargo, el diseño de cada tabla hacía que cada una de ellas fuera un reto en sí mismo, y su banda sonora, incluida en formato .mod, hacía que pudieras editarla o ponerle a cada tabla la canción que más te apeteciera.

MONKEY ISLAND

Año: 1991
Publica: LucasFilm Games
Desarrolla: LucasFilm Games

07 Monkey Island forma parte de esa casta de juegos que, si están portados para una plataforma, acaban inevitablemente en su top-ten. Esta versión lucía especialmente bien comparada con la original de MS-DOS, que estaba hecha para EGA (16 colores en pantalla), aunque posteriormente LucasFilm sacó una versión nueva para DOS con 256 colores. En cualquier caso, Lucasfilm en estado de gracia.

SPEEDBALL 2

Año: 1990
Publica: Bitmap Brothers
Desarrolla: Bitmap Brothers

08 Qué decir del, para muchos, mejor videojuego deportivo jamás creado. Te haces cargo del equipo Brutal Deluxe, que son lo peor de lo peor, y tu objetivo es llevarles a lo más alto del torneo de Speedball, un deporte futurista que mezcla el hockey, el fútbol y el fútbol americano para deleitarte con frenéticos partidos de 90 segundos de duración.

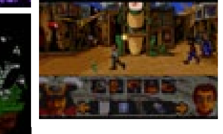
09



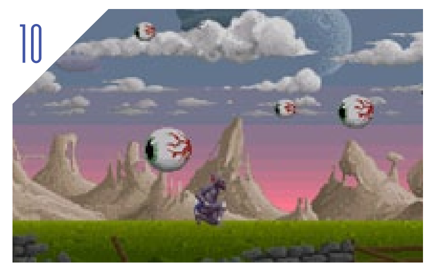


Aventuras que aprovechaban el hardware del Amiga.
La aventura gráfica es un género que en el ordenador de Commodore se podía desenvolver bastante bien, aunque los lanzamientos que encontramos en su mayoría eran conversiones de PC, con sonido mediocre y gráficos que se movían bruscamente, muy por debajo de la calidad que podía ofrecer la máquina.
Había algunas aventuras que sí estaban programadas directamente en Amiga, o que al menos, aprovechaban muy bien la máquina, con movimientos suaves, gráficos muy bien trabajados, mucho colorido y un sonido remarcable, como son el caso de Hook, Lure Of The Temptress, Simon the Sorcerer o Universe, aunque hay muchas más...





10



11



12



TURRICAN 2

Año: 1991
Publica: Factor 5
Desarrolla: Factor 5

09 No podía faltar este juego de Factor 5, un frenético arcade difícil como pocos donde controlamos un héroe solitario que debe acabar con hordas y hordas de enemigos y un buen puñado de jefes de final de fase. Aunque salió en varias plataformas, esta versión de Amiga era, sin duda, la más destacable de todas, contando con una banda sonora legendaria.

SHADOW OF THE BEAST

Año: 1989
Publica: Psygnosis
Desarrolla: Reflections

10 Uno de los primeros juegos -para muchos, el primero- en lograr demostrar lo que era capaz de hacer un Amiga, especialmente si se comparaba con sus más directos competidores - concretamente, el Atari ST. Sus 16 planos de scroll parallax, su colorido gráfico… esas cosas sólo las podía hacer un ordenador como el Amiga.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALL.

Año: 1990
Publica: Magnetic Fields
Desarrolla: Magnetic Fields

11 Si bien SEGA tenía el Out-Run, para ordenadores teníamos el Lotus Esprit Turbo Challenge. Especialmente adictivo era el juego a dos jugadores, con la pantalla partida y manteniendo una gran sensación de velocidad en los hasta 32 circuitos diferentes que venían en la versión de Amiga.

DEFENDER OF THE CROWN

Año: 1986
Publica: Cinemaware
Desarrolla: Cinemaware

12 Casi cualquier juego de Cinemaware merecería estar en esta lista, pero nos decantamos por su opera prima. A Defender of the Crow se le recuerda por suponer un gran salto de calidad gráfica con respecto a todo lo que había en aquel momento en el mercado. Es decir, fue el primer juego en demostrar lo que el Amiga podía dar de sí, y sentaría además las bases de lo que serían los futuros títulos de Cinemaware en términos de guión y desarrollo cinematográfico de sus juegos.

AL HABLA CON PETRO TYSCHTSCHENKO

Uno de los personajes más importantes en la carrera de Commodore, sobre todo en Europa, fue Petro Tyschtschenko. Trabajó para la filial de la compañía norteamericana en Alemania desde 1982 y siguió vinculado al Amiga incluso tras la quiebra de Commodore. En la actualidad sigue muy vinculado al mundo retro y ha tenido a bien contestar nuestras preguntas.

El Amiga es un sistema clásico muy querido. ¿Qué crees que hace destacar al Amiga sobre otros ordenadores rivales de la época, como los Atari ST o el PC?
Lo mejor del Amiga es el AmigaOS. Suelo decir que el usuario se puede relajar con un Amiga, que él está en el centro y el ordenador le envuelve. Trabajar con un PC en cambio, sitúa al ordenador en el centro y es la persona quien tiene que rodearle y hacer lo que la computadora le indica.

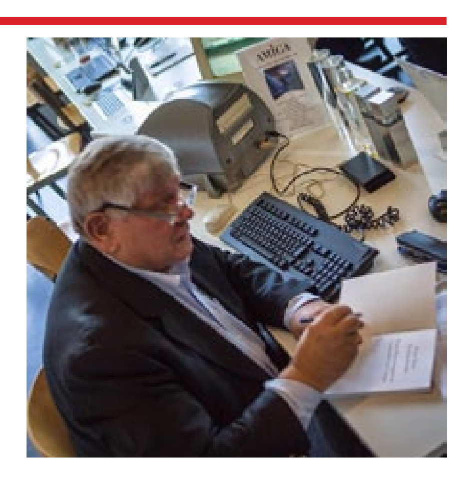
Suele decirse que el Amiga no fue bien promocionado en Estados Unidos, pero ¿en Europa. teníais libertad para hacer las cosas a vuestra manera?
Por lo que recuerdo sí, teníamos bastante libertad para diseñar nuestras campañas de marketing, sin tener en cuenta lo que se hacía en Estados Unidos. Pero eso sí, los presupuestos venían de allí, así que tenían que aprobar nuestras actividades. Llegamos a patrocinar a equipos de fútbol como el Bayern o el Chelsea...

¿Recuerdas en qué países europeos se vendió mejor el Amiga?
Las mejores ventas se obtuvieron en Gran Bretaña y Alemania. Sin embargo, en Gran Bretaña Commodore tuvo un gran problema con las devoluciones, sobre todo unas navidades en las que las grandes cadenas británicas, como Dixon, devolvieron cargamentos de ordenadores en un momento en que su valor decrecía rápidamente. Eso dañó mucho a Commodore.

La matriz de Commodore entró en bancarrota en abril de 1994, pero en Europa perduró algo más. ¿Cómo fue el proceso de compra de ESCOM?
Como suele ocurrir en el mundo de los negocios, cuando la matriz entró en bancarrota, las empresas subsidiarias pudimos seguir trabajando mientras tuvimos dinero y stock de productos. Cuando se acabó, obviamente también terminamos en los juzgados para declararnos en quiebra. Lo cierto es que estuve buscando inversores antes incluso de que Commodore terminara en bancarrota, y hablé con ESCOM llegando a un acuerdo en Estados Unidos. Por desgracia, en 1996 ESCOM también quebró y otra vez tuve que buscar un inversor que mantuviera vivo al Amiga.

Y llega Gateway en 1997.
Sí, fue otro acuerdo tras 5 años demostrando como presidente que el negocio del Amiga puede obtener beneficios. Pero hubo un momento en que me encontré con que Gateway quería deshacerse del Amiga, ya que efectivamente el PC era su negocio principal. La verdad es que tanto ESCOM como Gateway estaban muy interesados en la propiedad intelectual de Commodore. Licencias, contratos y otras patentes...

De hecho en el tiempo de Gateway se anunciaron varios proyectos pero ninguno llegó a cristalizar...
En primer lugar, ningún ejecutivo de Gateway estaba interesado en crear un nuevo producto Amiga e invertir dinero, así que seguí vendiendo stock de, por ejemplo, Amiga 1200. Luego, primero Jeff Schundler, y después Jim Collas, un visionario brillante, se interesaron en hacer algo con la marca, pero por



desgracia Gateway paró cualquier tipo de iniciativa. Finalmente Bill McEven trató de hacer algo con el Amiga tras un acuerdo con Gateway, sin resultados satisfactorios, y yo ya me retiré en 2001...

En el año 2000 aún no había ningún Amiga con procesador PowerPC. ¿Por qué no evolucionó en este sentido cuando desde hacía tiempo Apple ya lo había hecho, por ejemplo?
Cualquier dirección nueva cuesta un dinero que no teníamos. La tecnología siguió otro camino, el mercado del Amiga se redujo y ningún inversor potente se interesó por el producto.

¿Crees que plataformas actuales como el AmigaOne, que usan procesadores PowerPC, añaden valor al Amiga o son un impedimento?
Creo que el AmigaOS original es el mejor, y que si estuviera en posición de continuar Amiga donde lo dejé en 2001, seguiría el camino de una plataforma 'open source'. Hay tantos tipos brillantes seguidores del Amiga...

¿Qué piensas del movimiento retro actual en el que gente sigue diseñando juegos para C64 o Amiga?
Creo que es genial, y que permite que el espíritu de Amiga y Commodore siga vivo.

ENTREVISTA AMIGA STORE

www.amigastore.eu

Hablamos con Juan, de la tienda Amiga Store - todo un referente a nivel internacional de productos relacionados con el Amiga, Commodore y otros sistemas clásicos.



Amiga Store se especializa en hardware y software para Amiga. ¿Cómo y cuándo nace la idea de montar un negocio de estas características?
A finales de los 90, cuando la última tienda de Amiga en España desapareció. En aquella época reinaba el pesimismo. No sólo dejaron de existir los comercios de Amiga, sino las publicaciones en papel, y también diversos medios que ofrecían soporte en nuestro territorio.

Para nosotros no se trataba de establecer un modelo de negocio basado estrictamente en la rentabilidad - era una cuestión de orgullo, de no rendirse. De decirle a los usuarios: esto no se ha acabado, no estáis tan solos.

Pero no fuimos nosotros los únicos que por entonces adoptamos esa actitud. Tanto grupos de usuarios, portales de internet, o publicaciones como Mundo Amiga o Amiga Rulez Magazine, ayudaron con mucho esfuerzo a mantener la ilusión por el sistema.

Y aquí estamos nosotros, 16 años después, y también muchos de los usuarios que había.

Vuestro catálogo de productos relacionados con el Amiga es bastante amplio. ¿Qué tipo de producto es el más demandado por los usuarios?
En realidad un poco de todo. Las ampliaciones para sistemas clásicos, tales como las aceleradoras, que añaden memoria extra y mayor potencia, y los sistemas completos FPGA como MiST, tal vez estén entre los más demandados. También soluciones para reemplazar al hardware mecánico que sufre más el paso del tiempo, como disqueteras, emuladores de disquetera, teclados, ratones, y adaptadores para usar hardware actual.

Al acceder a la página web de Amiga Store nos encontramos que todo está en inglés. ¿Desde qué países recibís más pedidos? ¿Cómo se compara actualmente el mercado español con el alemán, por ejemplo, donde tradicionalmente el ordenador de Commodore ha sido siempre muy fuerte?
La página está en inglés y en castellano :) El 99% de los productos tienen su descripción en nuestro idioma, y en su elaboración gastamos una gran cantidad de tiempo a diario, e intentamos que sean los más completas posibles. El lenguaje es seleccionable pulsando sobre los iconos pertinentes. Pero si lo preguntáis, es porque hasta hace unos días, estos iconos no eran tan evidentes, y se confundían con el fondo de la página. Ahora hemos puesto unas banderitas que son absolutamente visibles :).

El Amiga, por su precio, no fue de los sistemas más vendidos en España, y eso también se refleja en la procedencia de nuestras ventas. En países como Alemania y Reino Unido es donde se concentran la mayor cantidad





También para el 3D. Ron Thornton trabajó en los diseños 3D de la conocida serie Babylon 5 utilizando un Amiga y Lightwave. Imágenes: lightwave3d.com





de usuarios de Amiga. Los países nórdicos, Francia, e Italia, también son países con gran demanda.

Para nosotros, el mercado español, representa el 20% por ciento de las ventas. Pero aquí ponemos tanto esfuerzo, o más, que en mercado internacional.

Enviamos pedidos habitualmente a los 5 continentes. Como curiosidad, hemos enviado paquetes a Irak, Irán, o Islas Mauricio. Si, allí también hay usuarios de Amiga, y llegan los paquetes ;-)

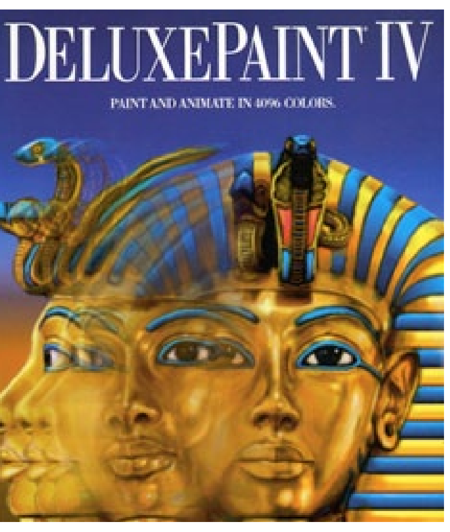
Cuando usuarios como nosotros, que le perdimos la pista al Amiga a mediados de los 90, vemos ahora la cantidad de add-ons y periféricos disponibles, sobre todo esas tarjetas gráficas aceleradoras tan molonas, en cierto modo nos da la sensación de habernos perdido parte de la 'fiesta'. ¿Cómo es el 'cacharreo' en el mundo del Amiga clásico?

En el mundo de Amiga hay firmas como Individual Computers, Elbox, o Hyperion, que son empresas absolutamente profesionales. Manufacturan productos con 2 años de garantía, que cumplen todos los requisitos y homologaciones que establece la legislación Europea. Empresas serias, con profesionales a su cargo que se dedican exclusivamente a este negocio, con muchos años ya en el mercado, y con mucha experiencia.

"El Amiga tenía extraordinarias cualidades para el mercado profesional y semi-profesional, pero Commodore no fue capaz de explotar este campo"

Venga, pongámonos algo nostálgicos… ¿Cuál es vuestro modelo clásico de Amiga favorito y por qué?

No es fácil decantarse, pero hay que elegir uno. Gran parte de los modelos de Amiga fueron productos



ENTREVISTA AMIGA STORE



sobresalientes, dentro de su contexto histórico. Yo diría que tal vez el Amiga 1200. Tiene el chipset más evolucionado que fabricó Commodore: el AGA. Tiene controladora de disco duro, posibilidad de compartir datos fácilmente a través de su PCMCIA, y un precio mucho más económico que su único hermano mayor, el Amiga 4000. Y hoy en día, puedes hacer casi lo mismo que con éste, si eres un usuario "estándar". Y por último, es bonito :)

Durante los 80 y 90 se lanzaron bastantes modelos de Amiga por parte de Commodore, tanto dirigidos a un público más jugón como a otro más profesional. Atari con su ST y Apple con su Mac, completaban un mercado al alza de los 16 bits. ¿En qué se diferenciaba el Amiga de sus 'competidores' de la época?
Podemos discutir aspectos concretos, pero básicamente, el Amiga era el más potente.

El Amiga tenía extraordinarias cualidades para el mercado profesional y semi-profesional, pero Commodore no fue capaz de explotar este campo.

Si el Atari ST fue conocido por sus prestaciones y usos para la autoedición y la composición musical gracias a la compatibilidad total MIDI y al software existente, el Amiga no se quedaba atrás al usarse en televisiones (Video Toasters) o para el 3D, gracias por supuesto a Lightwave - ¿alguien dijo Babylon 5?... ¿Por qué no se suele recordar al Amiga por estas cosas y sí por sus videojuegos, por ejemplo?
Porque fue el microordenador que más pudo acercarse a la calidad de los juegos de recreativa, debido a sus grandes capacidades, y jugar era algo que buscábamos casi todos los usuarios cuando íbamos a comprarnos un ordenador, aunque hiciéramos hincapié en la idea de utilizarlo como una herramienta de trabajo o de estudios.

"Another World es una de las historias más bonitas acerca de la creación de un videojuego"

El Mac fue promocionado con fuerza como herramienta de diseño, de autoedición. El Atari como ordenador de videojuegos y como herramienta para crear música. El Amiga fue un ordenador con fantásticas capacidades en el sector del video en general, pero Commodore nunca impulsó con suficiente fuerza esta cualidad, al igual que otras, donde también superaba al resto. Desde luego, sus fantásticos videojuegos se quedaron con casi todo el protagonismo.

A pesar de ello, televisiones estatales y nacionales, y productoras como Disney, lo usaron durante años, al igual que en muchos otros campos profesionales.

Y no se quedaba sólo en eso. Personalmente le tengo mucho cariño al Deluxe Paint de Amiga, a los trackers para crear música, a la demoscene... Y claro, a ir a casa de mi amigo Rafa a que me enseñara todo aquello que me perdía en el PC.
Esa es la sensación que teníamos todos. Que aquel ordenador era impresionante, y que estaba por encima de lo que teníamos en casa. Quién no recuerda, sobre todo los usuarios de 8 bits, ver en las reviews de las revistas, en las contraportadas de éstas, y en la publicidad de las compañías de juegos, capturas de pantalla con la frasecita de: "Imágenes de Commodore Amiga". Si tenías un Spectrum, como yo, era descorazonador.

No podemos olvidarnos tampoco de los videojuegos. Gran parte del público recuerda al Amiga por el software lúdico que corrió por esos circuitos. ¿Qué tenían de especial esos 16 bits aplicados al ocio electrónico? ¿Con qué juegos os quedaríais, siempre hablando de los Amiga de Commodore?

Como comentaba, el Amiga era el ordenador que más se acercaba a los videojuegos de los salones recreativos. Salvo excepciones, no había nada que pudiésemos tener en casa que lo igualase, por lo menos hasta 1989, con algunos de los títulos para la recientemente aparecida Megadrive.

Sensible Soccer, Monkey Island, Lemmings, Turrican, Wings, Worms, Speedball, Battle Squadron, Cannon Fodder, Slam Tilt, Flashback… son juegos absolutamente fantásticos, pero seguramente Another World es una de las historias más bonitas acerca de la creación de un videojuego.

Y ya que estamos con las plataformas lúdicas, ¿por qué la CD32 no llegó a triunfar? Tenía desde luego potencial para ello… ¿Llegó tarde? ¿Quizás le pesó demasiado estar basada realmente en un ordenador?

La CD32 fue la primera consola de 32 bits, con unas capacidades técnicas muy buenas. Pero en los albores de las consolas 3D, en la práctica, no puede considerarse que tuviese mejores prestaciones en este aspecto que la Super Nintendo de 16 bits con sus chips en el propio cartucho, y por tanto, arrancó con pocas posibilidades.

Efectivamente, llegó tarde. Si hubiese aparecido en el mercado sólo un año antes, lo cual hubiera sido posible, habría hecho de esa consola un producto exitoso.

El Amiga ha ido evolucionando de una u otra forma con el tiempo, hasta llegar a los 30 años que cumple actualmente y en cierto modo ningún otro sistema de la época ha logrado algo similar.

La importancia de la demoscena. Las herramientas para hacer música tipo MOD y dibujar al pixel con programas como Deluxe Paint, expandieron los usos del Amiga hasta los grupos de la demoescena capaces de producir creaciones increíbles.



Sin embargo, no ha sido sencillo, con litigios y problemas de licencias salpicando el desarrollo de la plataforma hardware-software desde mediados de los 90 hasta ahora. ¿Qué pasó tras la desaparición de Commodore? ¿Cómo fue ese paso a los PowerPC?

SÓLO UN BOTÓN

Es un hecho: la mayoría de los juegos de Amiga no estaban preparados para poder usar dos botones de acción diferentes (a pesar de que el ordenador lo soportaba - simplemente hay que probar con un pad de Master System). ¿Por qué no? La razón es sencilla: Commodore nunca se molestó en establecer una norma para los controles, y como el Amiga tenía el conector compatible Atari, dio pie a que los desarrolladores usasen los joysticks de otras máquinas como C64, Atari 2600 o MSX. Esto inició una tendencia que hizo daño al sistema, puesto que algunas compañías no se molestaron en hacer los controles compatibles con al menos dos botones de acción, teniendo que utilizar molestas combinaciones de controles para manejar nuestro personaje.

Algunos de los juegos que soportan dos botones de acción diferentes son: Apidya, la saga Turrican, BC-Kid, Street Fighter 2, Shadow Fighter o Fighting Spirit.

Por otro lado, el mando de CD32 posee 7 botones de acción diferentes (gracias a un chip multiplexador). Este mando también está soportado en todos los modelos de Amiga y en la mayoría de los juegos de lucha; una pena que no se vendiera por separado, en forma por ejemplo de stick arcade.

En la actualidad se están 'parcheando' muchos juegos para que usen el segundo botón de acción. Golden Axe, Toki y otros títulos… mejoran mucho con este detalle.

ENTREVISTA AMIGA STORE



En el 'laboratorio'. Amiga Store cuenta con un servicio técnico especializado y cualificado en ordenadores Amiga de todo tipo y calado. Debajo, el conocido logo del Amiga.



El Amiga es un caso diferente dentro de las plataformas que se desinflaron a principios de los 90. A pesar de las quiebras y vicisitudes de sus empresas propietarias, prácticamente hasta finales de los 90, contó con una fuerte industria de terceras compañías que seguían desarrollando hardware y software para mantener el sistema en la brecha. Y es que el Amiga realmente se adelantó a su época, y daba mucho de sí.

Recuerdo que en mi etapa universitaria, a finales de los 90, utilizaba como único ordenador un Amiga Clásico, con ampliaciones de terceros. Con él navegaba por Internet, hacía los trabajos de todas las asignaturas, y utilizaba los emuladores de PC para ejecutar los programas exclusivos de Windows y MS/DOS. Y conozco a más usuarios que aguantaron bien con un Amiga hasta aquellos años.

Commodore ya planeaba la transición a PowerPC antes de su desaparición. Más tarde, tras ser adquirida por Escom, bajo Amiga Technologies, aún seguían con estos planes. Tras caer Escom también, fueron terceras compañías las que desarrollaron su propio hardware PowerPC. Finalmente sólo vieron la luz las aceleradoras de Phase5. Éstas eran multiprocesador (con un 68xxx y un PowerPC funcionando en paralelo). Verdaderas obras maestras de ingeniería.

Hablando de los PowerPC, no son una plataforma muy recordada, aunque grandes ordenadores como los propios Amiga, los Mac (¡otra vez!) o incluso la GameCube usan esa CPU de IBM, y resulta que los Amiga actuales se basan en esta arquitectura para correr el SO. ¿Llegará un momento en que el sistema tenga que pasarse a otra arquitectura tipo Intel? ¿Por qué?
A finales de los 80 y principios de los 90, las arquitecturas PowerPC y x86 luchaban por dominar el mercado. RISC contra CISC. Los PowerPC parecían mejor opción. Apple, Amiga, Nintendo, o Sega, abogaron por los primeros: Von Neumann debía de llevar razón. Una lucha que básicamente ganaron Intel y AMD a la postre.

Amiga y Apple tuvieron grandes debates con respecto al cambio de arquitectura, sobre todo en la segunda parte de los 90. Los usuarios de estos sistemas defendían vehementemente las cualidades de la arquitectura PowerPC, que era baluarte de las bondades de su máquina, y no tanto su sistema operativo.

Cuando nadie cuestionaba su irremediable decadencia, Apple tomó una decisión, en contra de toda su comunidad: migró a x86. Y esa fue una de las decisiones que han llevado a Apple al éxito hoy en día. ¿Qué más da si debajo del sistema operativo hay una tostadora, si ésta hace el trabajo? Aún hoy en día, esta cuestión sigue siendo objeto de debate en la comunidad de Amiga.

Existen varios fabricantes que hoy en día crean productos Amiga, como

el AmigaOne o los sistemas de ACube que vendéis en vuestra web. ¿Existen más opciones? ¿Cualquier fabricante puede crear un sistema compatible con Amiga o se está sujeto a algún tipo de licencia?
Estos nuevos ordenadores, están basados en la arquitectura PowerPC. Son sistemas modernos, más o menos actuales, con procesadores entre uno o dos Ghz, que usan tarjetas gráficas o de sonido PCI Express, que pueden ser alojados en cualquier "torre PC", y que guardan retro-compatibilidad con los Amiga clásicos a través de sistemas de emulación en tiempo real.

No se necesita una licencia para hacer un hardware de nueva generación. Cualquier fabricante puede crear un hardware compatible con Amiga, pero sí que necesitará una licencia para incluir el sistema operativo de Amiga, lo que viene a ser lo mismo. En el caso del AmigaONE X1000, o los AmigaONE de Acube (sistemas completos basados en sus placas SAM), o cualquier otro hardware que quiera usar el moderno sistema operativo OS4, necesitará licenciar éste a su dueño: Hyperion.

"El Amiga es un caso diferente dentro de las plataformas que se desinflaron a principios de los 90"

El SO del Amiga también ha evolucionado con el tiempo. Desde aquel genial Workbench, que posiblemente en el 1200 alcanzara su plenitud, hasta el actual AmigaOS 4.1 (corregidme si me equivoco) ¿Es el AmigaOS un sustituto de otros SO más extendidos como Windows, Mac o Linux? ¿En qué destaca el SO de Hyperion?
Para entendernos, se puede decir que el Workbench y el AmigaOS son la misma cosa. El AmigaOS 4 es un sistema moderno, que pretende poder realizar todas las tareas que un usuario estándar de Linux, Windows, o Mac OS requiere.

AmigaOS 4 es un sistema operativo a la antigua usanza, donde el usuario es quien controla el sistema, y no el sistema quien controla al usuario, como sucede ahora. Es sencillo, bonito, y muy intuitivo. No tendrás que formatear porque se enlentezca cuando pasen unos meses. Tiene muchas virtudes, y también inconvenientes. Al ser un SO minoritario, carece de desarrollos o aplicaciones muy importantes hoy en día, como puede ser un paquete de ofimática en condiciones.

Habladnos también un poco del software (juegos y aplicaciones) que se crean hoy en día para Amiga. ¿Qué podemos encontrarnos en el catálogo de la máquina? Parece que además es compatible con algunos ports desde Linux…
Sí, es compatible con diversos ports de Linux. Lo ha sido desde siempre. Además también lo es con sistemas operativos como el fantástico MorphOS, el cual se puede considerar un sistema operativo de Amiga.

AmigaOS 4 recibe desarrollos de juegos y aplicaciones constantemente. Al tiempo que escribo, acabamos de confirmar el envío a nuestra tienda de dos nuevos juegos para OS 4.

La escena homebrew también forma parte integral del mundo Amiga. Ya desde los inicios, con aquellas demos, cracks, intros, etc., se dejaba apreciar fácilmente la comunidad de 'garage' que giraba en torno a los ordenadores de Commodore. Parece que en la actualidad también hay mucho movimiento, creando programas para sistemas clásicos tanto como para actuales. ¡Nada ha cambiado!
¡Ya lo creo! Es algo de lo que los usuarios de Amiga podemos sentirnos orgullosos. La comunidad y la Scene están más vivas que nunca. Y no sólo fuera de nuestras fronteras. Aquí en nuestro país, la gente se está moviendo como nunca, y es posible que ahora mismo, en el momento en que este número de RetroManiac ve la luz, ya tengamos noticias de los proyectos nacionales que se están cociendo.

Si hoy en día quisiera comprarme un Amiga, ¿qué me recomendarías? ¿Qué me podéis contar de esos ordenadores ya montados que vendéis en la tienda? ¿Y sobre los FPGA?
Bueno, tendrías dos opciones: o comprar un sistema clásico reimplementado en un FPGA, como el MiST, o bien un sistema moderno, corriendo OS 4, como los equipos con placas SAM 460cr. Sería decisión tuya, si quieres experimentar con los nuevos Amiga, o simplemente rememorar los buenos tiempos y disfrutar de todo el software clásico.

¿Cuál es el futuro que creéis que le espera al Amiga tanto a nivel hardware como software? ¿Qué es todo ese lío que se ha montado con Hyperion? ¿Continuará la evolución? ¿Hacía dónde?
Finalmente parece que Hyperion, según sus propias palabras, goza de buena salud, y todo ha sido un malentendido. Nosotros estamos en contacto con ellos, y nunca parecieron realmente preocupados.

La evolución, cada vez tiene más vertientes. Hoy en día, fabricantes y desarrolladores trabajan tanto en nuevas reimplementaciones en FPGA, como en clones puros; en ampliaciones para sistemas clásicos (que aportan además una evolución del hardware), en nuevas máquinas para correr AmigaOS 4, o en conversiones a otras arquitecturas.

En Amiga realmente vivimos un buen momento, tras años de pesimismo, y no parece que esta actividad vaya ir decreciendo en los próximos años.

¡Muchas gracias por vuestra atención y por responder las preguntas!
Todo un placer. Es una gran suerte para todos nosotros contar con una revista de calidad como RetroManiac. ¡No desfallezcáis nunca!



Cambiando la tradición. Tanto la mecánica como la historia cambiaron con respecto a lo que Nintendo nos tenía acostumbrados. En esta ocasión, aprovecharemos el poder de lanzar huevos y tragar enemigos de Yoshi mientras un pequeño bebé Mario baila sobre su lomo, al son del bamboleo de su montura.

Yoshi's Island



SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1995
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Nintendo
PUNTUACIÓN: *****

Con la irrupción de las consolas de 32 bits y el 3D como 'nueva' forma para crear los gráficos de los videojuegos, algo de la ternura y la atención al detalle, tan característicos del píxel, se perdió en la transición. Incluso Nintendo, muchas veces tan reticente a la incorporación de nuevas técnicas en sus productos, sorprendió a propios y extraños con Donkey Kong Country, aunque en realidad fuera obra de RARE.

Dejando de lado la agria discusión entre un tipo de generación de gráficos y otro, que llegó incluso a salpicar internamente a Nintendo con las famosas declaraciones de Miyamoto en contra del trabajo de los ingleses, el caso es que el trabajo artístico de Yoshi's Island es excepcional; tierno, imaginativo y todo un derroche de buen hacer por parte de los diseñadores. Es posiblemente lo primero que llama la atención de este juego más o menos tardío en el ciclo de vida de la 16 bits, pero no lo único. La incorporación del chip Super FX2 permitió a los creadores de esta maravilla audiovisual y jugable incorporar detalles gráficos y poligonales en tiempo real que se integran excepcionalmente bien con el resto de los sprites y gráficos pixelados más tradicionales. Incluso la 'morfo-transformación' de nuestro Yoshi en diferentes vehículos se dice que aprovecha las bondades del susodicho chip.

Sin embargo, donde realmente vuelve a relucir el cartucho para SNES es en su jugabilidad; en el dominio del género de las plataformas por parte de Nintendo, sin igual en la industria del videojuego. Niveles con continuas sorpresas y secretos, una curva de dificultad deliciosa que exige emplearse a fondo al más ducho si quiere recolectar todos los ítems esparcidos por los escenarios, enfrentamientos contra bosses finales originales y divertidos, desarrollos en las fases que van intercalando mecánicas… En fin, toda una plétora de ideas que funcionan perfectamente mientras manejamos a nuestro querido dinosaurio verde con el pequeño Mario llorón en su grupa.

Poco importa que el juego vendiera mucho menos que el fantástico Super Mario World. Yoshi's Island siempre tendrá un lugar en nuestros corazones gracias a la fantasía que expele por cada uno de sus poros de silicio, su maravilloso aspecto audiovisual, y su jugabilidad, a prueba de bombas y todo un referente aún en la actualidad.


logros
técnicos

La historia del videojuego ha sido forjada a base de una superación constante. En la actualidad, las compañías de software lúdico cuentan con potentes máquinas a su servicio e información completa sobre su funcionamiento, pero basta con retroceder en el tiempo para comprobar la escasez de recursos con la que debían lidiar antaño los equipos de desarrollo. Por suerte, estas personas contaban con los dos recursos más importantes: talento e imaginación, artífices de los logros técnicos que a continuación relatamos...

Nebulus

Plataforma: Commodore 64
Año: 1987
Compañía: Hewson
Hito: Simular un efecto 3D de rotación en máquinas de 8 bits realmente limitadas en cuanto a tecnología.

Hay quien dice que el hambre agudiza el ingenio. No seré yo el que de por cierta una afirmación de dicho calibre; no obstante ha habido épocas en la historia de los videojuegos en las que dicho refrán cobra todo su sentido metafórico, equivaliendo el hambre del programador a las limitaciones de la máquina sobre la que trabajaba.

En la era de los 8 bits estas limitaciones obligaban a los desarrolladores a estrujarse el cerebro si querían representar algo fuera de lo común. Y más interesante aún, cuando estos resultados llegaban a buen puerto ponían en evidencia al resto de desarrolladores más conformistas con la fórmula de éxito del momento.

Nebulus no es un juego que invente un género tan manoseado ya allá por el año 1987 cómo era el género de las plataformas aunque sí aportó un punto de vista completamente novedoso en su época. Su premisa era sencilla: ascender una torre rodeándola por su parte exterior mientras esquivamos enemigos y evitamos trampas. Sin embargo, Nebulus nos ha dejado para la posteridad un espectacular efecto



de rotación de la torre mientras vamos ascendiendo prácticamente impensable en una máquina tan humilde como el Commodore 64.

Y es que hay que aplaudir el ingenio de John M. Phillips el cual, junto al legendario Andrew Hewson, concibió un juego en el que nuestro personaje se mantiene quieto en el centro de la pantalla mientras que es el fondo y el resto de elementos que se van desplazando, creando la ilusión de que nuestro personaje se mueve alrededor de la torre y, a su vez, un convincente efecto de rotación y 3D al girar la torre sobre si misma a medida que “avanza” nuestro protagonista.

Las ocho torres que conforman Nebulus dan completamente el pego, ofreciendo un aparente aspecto de redondismo con una profundidad de imagen que nos dejó a todos boquiabiertos la primera vez que lo vimos en acción, máxime cuando las 3D de la época estaban limitadas casi en su mayoría a la vista isométrica. Las torres de Nebulus son torres, sin lugar a dudas, cilindros verticales con puertas y plataformas, nada que ver con cuadrados alargados con esquinas, porque en Nebulus no hay esquinas.

«Gracias al planteamiento del juego y su posterior más que eficiente ejecución se lograba un efecto tan resultón que rivalizaba en espectacularidad con la versión del mismo juego para una máquina tan superior como era el Amiga 500»



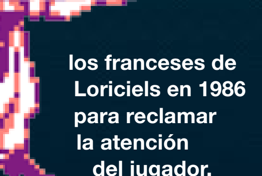


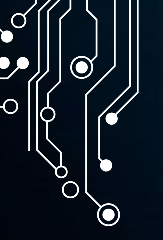
Añádase a la mezcla suavidad y rapidez en el efecto de rotación para lograr uno de los juegos que mejor partido supo sacar de los microordenadores de 8 bits a nivel gráfico. Gracias al planteamiento del juego y su posterior más que eficiente ejecución se lograba un efecto tan resultón que rivalizaba en espectacularidad con la versión del mismo juego para una máquina tan superior como era el Amiga 500, dónde el juego contaría con un acabado gráfico más vistoso y definido -como no se podía esperar menos de una máquina de 16 bits- pero cuyo efecto de rotación sería prácticamente idéntico a la versión de Commodore 64.

Nebulus sería portado a una infinidad de sistemas, pero ninguna versión mantiene la velocidad de la versión de Commodore 64, lo cual nos aporta la última de las lecciones que nos legó Nebulus: no basta con tener una idea, hay que conocer las tripas del sistema en profundidad. Nebulus supo sacar el máximo rendimiento al Commodore 64 y, si bien otras versiones como la de Amstrad CPC mantienen la ilusión de pseudo 3D y profundidad de imagen, ninguna llega a estar tan bien ejecutada como ésta. Al menos, en Amstrad CPC nos queda el consuelo de que el juego tenía música in game...

Bob Winner

Plataforma: Amstrad CPC
Año: 1986
Compañía: Loriciels
Hito: Utilizar de forma inteligente el modo 1 del Amstrad CPC combinado con una paleta adecuada para el tipo de gráficos utilizados.

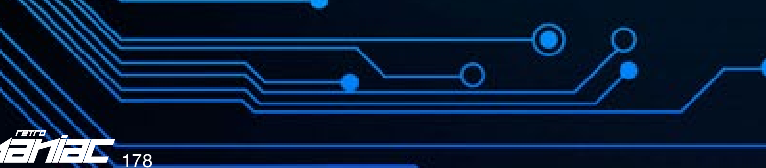




Bob Winner es el típico hombre con inquietudes aventureras, capaz de patearse medio mundo con tal de seguirle la pista a la joya más recóndita que uno pueda imaginar, oculta durante años en el corazón de una pirámide azteca. Con amplias reminiscencias del Doctor Jones, Winner fue un personaje diseñado por los franceses de Loriciels en 1986 para reclamar la atención del jugador, insertándolo directamente en una aventura de acción en la que debía esquivar múltiples peligros pantalla a pantalla.

La mecánica del videojuego nos llevaba a correr hacia delante, pegando brincos y agachándonos una y otra vez para que no menguara nuestro marcador de vidas. Los momentos estelares ocurrían al enfrentarnos con tres enemigos, los cuales aguardaban en sitios concretos de París, Londres y Nueva York respectivamente . Bob derrotaba a sus enemigos utilizando sus mismas artes, ya fuera practicando las artes del boxeo o del kick-boxing, o librando un emotivo duelo de pistolas. Finalmente, el aventurero debía resolver el enigma definitivo dentro de la pirámide. Con todo, el apartado jugable de Bob Winner -comercializado en nuestro país por Proein con el título “El secreto de la tumba”- quedó relegado a un segundo plano.

La razón saltaba a la vista, puesto





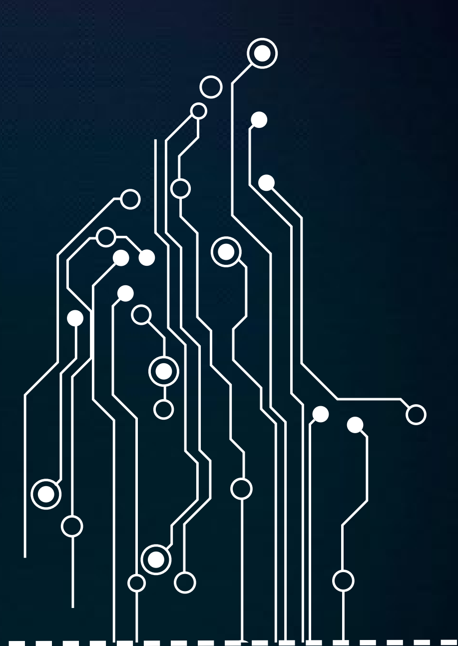


Duelo al Sol. Bob Winner debía desenfundar más rápido que su rival si quería sobrevivir... ¡Desenfunda vaquero!

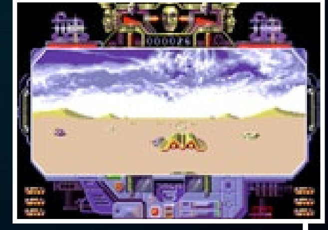
que el juego utilizaba con maestría el modo 1 del Amstrad CPC, a la postre, la mejor versión lanzada por Loriciels con mucha diferencia. El ordenador de ocho bits de la compañía de Alan Sugar ponía a disposición del programador tres modos gráficos. El más utilizado era el modo 0, ya que permitía usar una resolución de 160x200 píxeles y poner en pantalla hasta dieciséis colores. Las tonalidades vivas y los grandes píxeles de dicho modo dotaban a los juegos que lo utilizaban de una apariencia que terminaría siendo terriblemente característica en el catálogo lúdico del CPC. Por su parte, el modo 2 podía dibujar 600 píxeles de ancho en la pantalla a cambio de pintar únicamente con dos tintas de distinto color.

Bob Winner lucía la resolución propia del modo 1, 320x200, utilizando sabiamente los cuatro colores disponibles en dicho modo. La combinación de tonos anaranjados y púrpuras bañaba escenarios digitalizados que representaban con extrema fidelidad ubicaciones reales parisinas, londinenses y neoyorquinas. Si a ello le unimos un excelente gusto a la hora de dibujar los sprites del protagonista y de los enemigos a los que se enfrenta, exhibiendo animaciones suaves, fluidas y rebosantes de cuadros de animación, no parece nada descabellado concluir que el juego presentaba el apartado visual más conseguido de cuantos pudimos ver en Amstrad CPC. Un tremendo mérito que atribuir a nombres como Bernard Auré y Bruno Masson, programador y grafista del juego respectivamente, más aún si tenemos en cuenta el año en el que fue lanzado. Aún así, Bob Winner no cosecharía, ni de lejos, la popularidad que reclamaba a gritos.

«Bob Winner lucía la resolución propia del modo 1, 320x200, utilizando sabiamente los cuatro colores disponibles en dicho modo»



Los protagonistas



El primer contacto del francés Bernard Auré con el videojuego comercial se denominó Psychiatric, desarrollado en 1984; se trataba de un simple clon del arcade Space Panic, siendo lo más relevante la plataforma destinada a ejecutar dicho título: una computadora Oric de Tangerine, competidor del ZX Spectrum.

Bob Winner fue el título más reseñable de Auré en su estancia en Loriciels, donde participó en varios simuladores de tenis como Tennis 3D (1986) o Tennis Cup II (1990). En 1998 fundó su propia compañía, RFX Interactive, especializándose en programar juegos de plataformas y acción de scroll lateral para Game Boy Advance, tales como Tonic Trouble (2000) o Turok Evolution (2002). Por su parte, el grafista Bruno Masson se encargó del apartado visual en numerosos títulos de Loriciels para ordenadores de ocho bits, especializándose en juegos que simulaban un efecto de escalado para imprimir sensación de velocidad; por ejemplo, Mach 3 (1987) -cuyas versiones Spectrum y MSX fueron realizadas por los españoles de Diabolic- o Space Racer (1988).

donkey kong country

Plataforma: Super Nintendo
Año: 1994
Compañía: Rare
Hito: Aprovechar las técnicas de modelado 3D para crear sprites prerenderizados de gran calidad perfectamente integrados en un juego.

Vale, vaya por delante que con el paso del tiempo, conforme hemos ido dejando atrás la edad de la inocencia y conociendo un poco más los entresijos técnicos de esta, nuestra industria, cuando hablamos del primer Donkey Kong Country parece que la conversación acaba derivando en una especie de frase tal que así: "realmente impresionaba, pero fue más el marketing de la Gran N que un auténtico logro a nivel técnico para el hardware de la 16 bits de Nintendo".

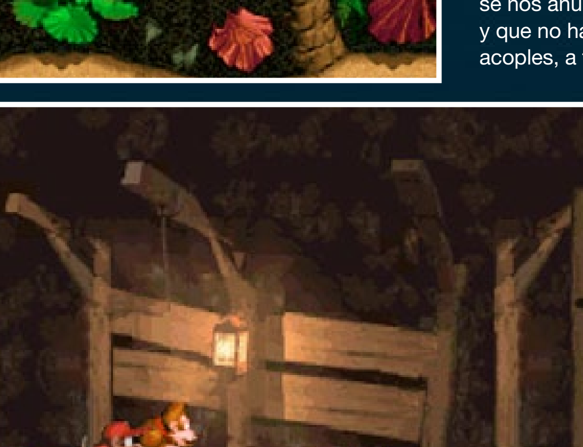
De acuerdo, incluso un servidor admite y reconoce que, la tan cacareada por aquel entonces, técnica de incluir gráficos prerenderizados en un cartucho fue posteriormente incluida en máquinas de similar calado, como su gran rival Mega Drive, e incluso me atrevo a ir un poco más allá. En hardware bastante más inferior como es el caso de la Game Boy clásica, con aquella maravillosa adaptación-conversión titulada Donkey Kong Land, pero claro, si lo he decidido incluir en estas líneas es por algo, y aquí va mi alegato.

Y es que rondaba el verano de 1994 cuando recibí aquel mágico sobre que llegaba a mi buzon cada 3 o 4 meses y que contenía la pequeña revista gratuita del Club Nintendo, en la que se nos presentaba el regreso de un grande, Donkey Kong, el antaño rival de Mario en la reconvertida recreativa de Radar Scope, estaba de vuelta con nuevas aptitudes y 2 juegos bajo el brazo, el que llegaba durante esas semanas era un cartucho que rendía homenaje al clásico, y uno de los mejores títulos de la portátil monocroma en la que vió la luz, pero la palma se la llevaba el que llegaría en unos meses para la mayor de la casa del fontanero italiano. El nieto del simio original se preparaba para vivir una aventura de proporciones épicas y su principal carta de presentación era el apartado técnico, algo que no se había visto hasta el momento en consola alguna, según rezaba la publicidad. Se trataba de Donkey Kong Country para Super Nintendo.



Bananas por doquier. Los items cobraban mucha importancia en el juego, en especial las bananas"

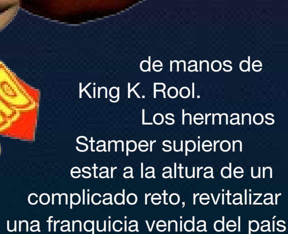




Y es que en una época en la que la irrupción de las secuencias generadas por ordenador en el cine norteamericano estaba pegando muy fuerte, con los recientes taquillazos de Terminator 2 y Jurassic Park, alardear de que se había conseguido llevar esa tecnología a un videojuego en particular, era toda una garantía de éxito asegurado. El marketing de Nintendo hizo el resto y aprovechando la tesitura del cambio generacional, que en aquella campaña navideña ya era una realidad en territorios más punteros que el nuestro, se nos anunció que el futuro ya estaba aquí, y que no hacía falta esperar a carísimos acoples, a tecnología de compact disc o a nuevas consolas de 32 bits. Ahora, visto en perspectiva y con la ventaja que nos da analizar desde el futuro, se ve aún más clara la jugada, y es que si hubiéramos sabido en aquel momento que al Proyect Reality aún le quedaban unos cuantos años para llegar a las estanterías, entenderíamos perfectamente que Nintendo debía mantener fresca a su Super Famicon durante unas cuantas campañas navideñas más.

Entrando ya en el título en sí mismo, lo cierto es que el innovador acabado gráfico no influyó en demasía para aportar un soplo de aire fresco al género de las plataformas,

es más, podría decirse que como juego de su clase, Donkey Kong Country innovó poco en el aspecto jugable, teniendo como ejemplo el caso Super Mario World, de unas mecánicas bastante más complejas que la del juego que hoy nos ocupa y con unos cuantos años a sus espaldas cuando los simios aterrizaron en la 16 bits de Nintendo. Donde sí que pegaba fuerte era en su aspecto técnico, algo que seguramente no saldría demasiado barato de producir, no obstante, Rare ya llevaba varios años trabajando como second party de Nintendo así que se les dió vía libre para disponer de los más vanguardistas equipos de trabajo, donde se realizaban los modelados 3D para luego poder pasarlo al propio juego , personajes protagonistas, enemigos, escenarios, objetos y en definitiva, todo lo que luego veríamos transformado a sprites en 2D en el pesado cartucho de 32 megas.



Entonces, ¿cuál fue el secreto del éxito? ¿Realmente le sirvieron estos logros técnicos para llegar hasta el olimpo de los juegos donde se asienta hoy día?, para mi es un rotundo sí, y es que en una época en la que los videojuegos no estaban todavía demasiado asentados en la cultura contemporánea, su principal atractivo, el impacto gráfico, fue lo que le granjeó la atención y todas las miradas. Era el típico juego que perfectamente podía estar en las pantallas de exhibición de los grandes almacenes, bazares y tiendas de electrodomésticos de cada ciudad. Y una vez que conseguía entrar por lo ojos, ponía sobre la mesa una jugabilidad sencilla pero muy adictiva que retaba al jugador subiendo la dificultad casi sin que este se diera cuenta, y proponiendo ciertos cambios o variaciones en los niveles, como los aliados animales, las fases de vagoneta o las de encender luces, que hacían imposible soltar el mando hasta que consiguieramos recuperar la reserva de plátanos de manos de King K. Rool. Los hermanos Stamper supieron estar a la altura de un complicado reto, revitalizar una franquicia venida del país del sol naciente y hacer que pegara sin ningún tipo de fisura con el resto del universo Nintendo. Y ahí tenemos hoy en día a toda la familia Kong, incluidos en los sets de figuras de Super Mario como si fueran unos integrantes más del Reino Champiñón, un reto harto complicado que en mi humilde opinión, comenzó a fraguarse gracias al sorprendente acabado visual. Todavía no era el momento de explorar mundos tridimensionales, ese es otro capítulo que cualquier otro día abordaremos, mientras tanto, vigilad bien vuestras reservas de plátanos.

«Los hermanos Stamper supieron estar a la altura de un complicado reto, revitalizar una franquicia venida del país del sol naciente y hacer que pegara sin ningún tipo de fisura con el resto del universo Nintendo»





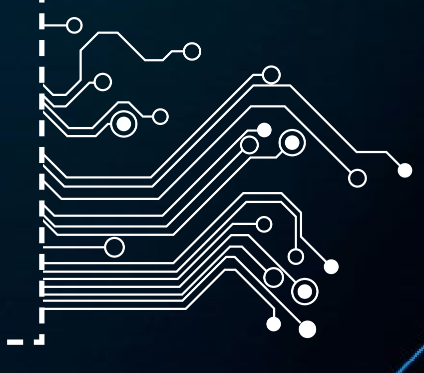
Antes de que Capcom acuñase el término "Survival Horror" para referirse al género que hace las delicias de millones de jugadores en todo el mundo, ya hubo títulos que hacían gala de las virtudes que el terror podía traernos a los jugones de todo el mundo.

El primero fue "Sweet Home" de la propia Capcom, un juego lanzado en 1989 para la N.E.S. bajo el género del rol al que aconsejamos echar un ojo a todos nuestros curiosos lectores. El segundo tuvo más repercusión en el tiempo, inauguró una longeva saga aunque de entregas de irregular calidad y, sobre todo, nos dejó con la boca abierta en su día.

Hablamos, como no, del celebérrimo "Alone in the Dark", que la pseudo-extinta



Plataforma: PC (DOS)
Año: 1992
Compañía: Infogrames
Hito: Aprovechar las técnicas de modelado 3D para crear sprites prerenderizados de gran calidad perfectamente integrados en un juego.





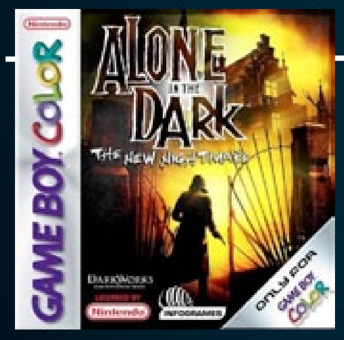
Infogrames, que ahora ha pasado a llamarse Atari, nos trajo en aquel lejano 1992. Un año que quedará en nuestra memoria por la Expo de Sevilla y los juegos olímpicos de Barcelona.

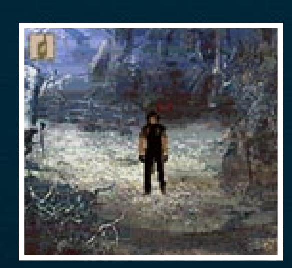
Aparte de eso, en el mundillo del videojuego, hubo dos títulos que asaltaron nuestras retinas y nos sorprendieron. Uno fue el genial "Wolfenstein" de IdSoftware, el juego que nos hizo poner las miras en la compañía de John Carmack, del quien podréis leer a continuación sus parabinenes, y el otro fue el que nos ocupa. Un juego que combinaba con maestría modelos poligonales generados en tiempo real para los personajes con fondos pre-renderizados, el sistema que acabó asentándose en el género como ganador y que siguió la propia Capcom con su "Resident Evil".

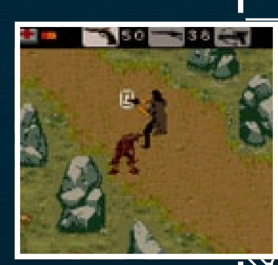
Si bien ya existían juegos que utilizaban modelos poligonales, estábamos acostumbrados a, por las limitaciones de la época, que los escenarios y los propios modelos fuesen muy escuetos al necesitar calcular toda la escena. El utilizar fondos bidimensionales permitía ambientar con detalle a la vez que echabas toda la potencia de cálculo en los pocos modelos 3D con texturas, dejándonos a todos con la boca abierta sin exigir un hardware muy potente para la época. Todo ello además aderezado con pistas de audio en el CD, que si bien no era orquestada, permitía escuchar una música mejor que la que permitían la mayoría de las tarjetas de sonido.

Todo esto contribuyó a convertir el juego en una leyenda a pesar de su ortopédico control, y detalles como que al subir las escaleras se delataba en extremo la naturaleza distinta de fondos y personajes, pues el protagonista parecía, directamente, flotar.

> **«Combinaba con maestría modelos poligonales generados en tiempo real con fondos pre-dibujados, el sistema que acabó asentándose en el género como ganador y que siguió la propia Capcom»**







gameboycolor

No quiero terminar mi pequeña aportación sin hacer un dos por uno, una pequeña trampa, y mencionar otra entrega digna de este artículo. Y es que a pesar de que las secuelas no han mantenido alto el nombre de la saga, si nos atenemos al mérito técnico, no debemos dejar de echarle un ojo a la versión de GameBoy Color del "Alone in the Dark: The New Nightmare", que mostró lo que la pequeña de Nintendo podía hacer, mucho más de lo que era habitual encontrar en sus circuitos, que solían ser versiones coloreadas de juegos de GameBoy. En esta ocasión, si bien nos encontramos los lógicos recortes y la sustitución de los vídeos por imágenes estáticas, se mantiene bastante intacto el desarrollo y espíritu originales, haciendo un uso de la paleta de la consola magistral y convirtiéndose, por mérito propio, en uno de los juegos que de verdad mostraban de lo que era capaz aquella primera portátil a color de Nintendo.

World Driver Championship

Plataforma: Nintendo 64
Año: 1999
Compañía: Boss Games
Hito: Estrujar como nadie el hardware de N64 en un ejercicio de programación a alto nivel sin parangón.

Nintendo 64 es una de las grandes olvidadas al citar juegos de carreras. Si preguntamos a cualquiera de nuestros amigos quizás saquen a relucir al omnipresente Mario Kart, o incluso se acuerden del F1 de Paradigm (aquellos del Pilotwings), o del esfuerzo de Rare con Diddy y otros personajes y esa mixtura estresante de velocidad y aventuras. Pero los que casi seguro no saldrán a la luz son los excelentes Top Gear, Top Gear Overdrive, Stunt Racer, Ridge Racer 64 (de NST, la joven división norteamericana de desarrollo de Nintendo), o el impresionante World Driver Championship de Boss Games Studios, el competidor, a su manera, del intocable GT para PlayStation, y posiblemente el techo técnico al que podían llegar los 64 bits de Nintendo. Todo un prodigio de la programación.

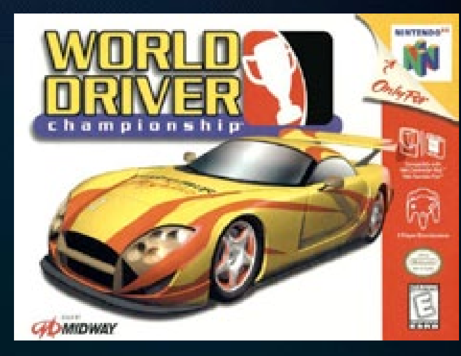
La historia de Boss, un pequeño estudio ya desaparecido ubicado en Redmond, Washington, está íntimamente relacionada con el catastrófico diseño de Nintendo 64.

Top Gear Rally, licencia de la famosa serie de Kemco, sería uno de los primeros cartuchos en llegar a la consola, y de hecho se estuvo desarrollando sobre el papel, cuando aún los ingenieros de Nintendo no tenìan diseñado al 100% el sistema. No fueron pocos los problemas que se encontraron los talentosos programadores de Boss, sobre todo cuando Nintendo decidió cambiar casi por completo las especificaciones del sistema, recortándolo y poniendo en aprietos reales a todos aquellos





¿Creias que no era posible? A pesar de no ser tan buen juego de carreras como el GT de PSX, World Driver 'calló muchas bocas' con respecto a lo que podía o no podía hacer Nintendo 64.



> **«Un juego de carreras con coches tipo Gran Turismo, dotado de gráficos espectaculares capaz de rivalizar con el mismísimo título de Polyphony y que, en fin, se convirtiera en la alternativa para los usuarios de Nintendo 64»**

proyectos que comenzaron a gestarse antes incluso de que la consola fuera anunciada al público. Boss salió más o menos airosa, y aunque Top Gear Rally no fue el cartucho que esperaban al reducir resolución, polígonos y definición de las texturas, si que resultó ser un título entrañable, muy jugable una vez que superábamos la curva de aprendizaje, y técnicamente más sorprendente de lo que puede parecer en un primer vistazo.

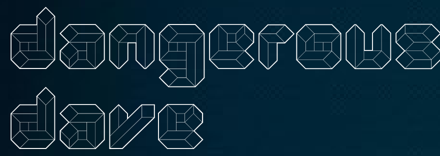
Aprendida la lección, los de Redmond no se achantaron, y al poco anunciaron su propio juego toda vez que Kemco cedió posteriores licencias de la franquicia Top Gear a otro joven estudio, Snowblind, quiénes también, por cierto, lo hicieron



francamente bien con Overdrive, aunque esa es otra historia.

Lo que Boss se traía entre manos era más grande, más poderoso, más increíble, *¡más de todo!*: un juego de carreras con coches tipo Gran Turismo, dotado de gráficos espectaculares capaz de rivalizar con el mismísimo título de Polyphony y que, en fin, se convirtiera en la alternativa para los usuarios de Nintendo 64. Para ello, el equipo de desarrollo dio lo mejor de si mismo, aprovechando hasta el último bit de la consola, programando a muy bajo nivel (microcódigo), utilizando el RSP como quizás solo Factor 5 sabía hacer, y exprimiendo la CPU al máximo. De hecho el juego sigue siendo una especie de santo grial de cara a la emulación...

Todo este esfuerzo dio como resultado a un cartucho de 128 megabits (16 megas) sorprendente e increíble. Dotado de una dificultad bastante elevada y un manejo algo controvertido, -por aquello de los coches deslizantes-, una vez pillado el tranquillo WDC se convertía en una experiencia deliciosa e impresionante con la que sorprender a amigos y poseedores de otras consolas. No era GT en términos de profundidad: el modo 'Carrera' era mucho más limitado, los coches inventados (aunque basados en reales), y en definitiva poseía menos contenido, pero aquellos circuitos no tenían parangón. La velocidad, salvo algunas bajadas en los frames en determinados escenarios, como ciertas curvas de Kyoto; las texturas definidas; los efectos de luces para mirárselos; y el modo en alta resolución (en panorámico, eso sí), impresionante. Sólo fallaba la banda sonora, como en Top Gear Rally, repetitiva y cansina. Mejor eliminarla y saborear únicamente el ronroneo de nuestros coches y los efectos de sonido de los circuitos.



Plataforma: PC
Año: 1990
Compañía: Soft Disk / John Carmack
Hito: ¡Scroll de pantalla en un IBM PC!

Hablar de logros técnicos en PC es quizá un tema un poco peliagudo, pues dada la naturaleza de los ordenadores, ¿qué parte de los logros técnicos se deben a las habilidades de sus programadores y qué parte a, simplemente, aumentar los requisitos mínimos?

Sin embargo, hay un programador de PC que es una especie de Dios en su terreno. Cada juego que ha parido desde que empezaron los 90 ha sido revolucionario de alguna manera a nivel técnico. Su nombre es Carmack, John Carmack. Y aunque su nombre está íntimamente relacionado con los FPS -pues no en vano sus motores fueron durante lustros el no va más tecnológico-, tiene un mérito anterior menos conocido.

Desde el nacimiento del IBM PC allá por 1981 hasta ya bien entrados los 90 estos ordenadores nunca fueron pensados como máquinas de juegos, y se notaba. Entre sus muchas lacras, estaba la carencia para mover sprites por hardware. Debido a ello, hacer un scroll de pantalla como los que se podían ver no ya en un Amiga sino en un más limitado C64 era algo que se pensaba que el PC no podía hacer.

John Carmack trabajaba en 1990 haciendo juegos en Softdisk, una empresa que se dedicaba a vender suscripciones mensuales de programas y que gracias al interés de John Romero intentaba hacer lo mismo con los videojuegos. Aunque en la empresa había varias decenas de programadores, el grupo de videojuegos era pequeño: John Romero, John





A pesar de sus virtudes, el juego no consiguió todo el éxito que se merecía, y Midway quizás no hizo el suficiente esfuerzo como para saber venderlo a pesar de un precio más que competitivo, sobre todo teniendo en cuenta el habitual alto coste de los cartuchos de "third parties", así que lo siguiente de Boss, Stunt Racer 64, una rara avis para alquiler exclusivo en los Blockbusters norteamericanos, pasó desapercibida para su desgracia, y luego ya todo fue en caída libre. La anunciada secuela para Gamecube de WDC se canceló, y otro posible sucesor para Xbox bautizado como RacerX desapareció del mapa junto a la compañía a mediados de junio de 2002, cuando los de Redmond echaron el cierre definitivo.

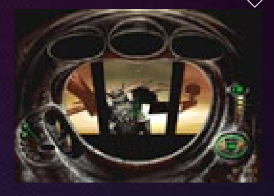
Menciones especiales



Shadow of the Beast

AMIGA | REFLECTIONS | 1989

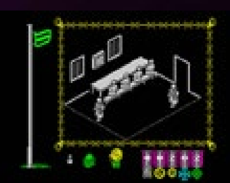
Los tropecientos planos de scroll que transcurrían con una suavidad pasmosa en el juego de Reflections y Psygnosis pasarán a la historia por demostrar que las limitaciones del hardware están para romperlas. Aún no habíamos entrado en los 90 y nos dejaron con la boca abierta.



MDK

PC | SHINY | 1997

Además de un mundo 3D fluído que mostraba un universo suave y furioso, lo mejor del juego de Shiny era su 'modo francotirador', que permitía hacer zooms bárbaros a donde quisiéramos con una calidad inusitada y ausencia casi total de fallos gráficos. Espectacular.



The Great Escape

SPECTRUM | OCEAN | 1986

Ocean en su momento álgido. Buenos gráficos, jugabilidad a prueba de bombas, gran longitud y una interactividad raramente vista en títulos para 8 bits. Repleto de detalles, lo de menos era su inspiración peliculera. Una aventura gigantesca en un 'pequeño' ordenador.



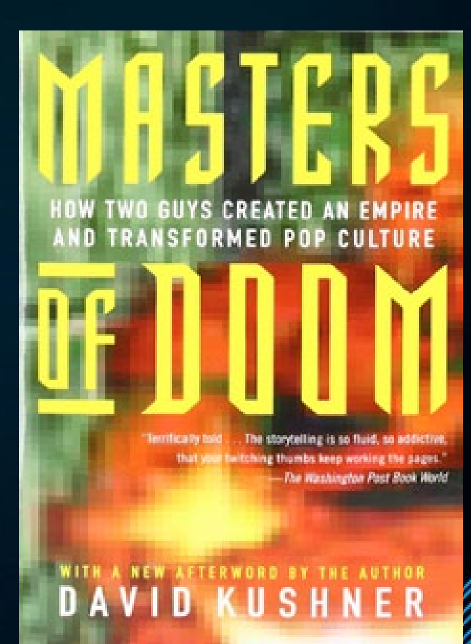


Carmack, Adrian Carmack y oficiosamente Tom Hall (oficialmente no, porque Tom era el manager de la edición del Apple II). Tom solía pasarse siempre que podía por la zona de juegos, y una noche se encontró sólo a Carmack enfrascado en su ordenador -vamos, lo normal en él-. Pero aquella noche era especial: había logrado un scroll suave... ¡en un PC!

Cuando Tom Hall lo vio estalló de entusiasmo. En el libro Masters of Doom se explica las diversas aproximaciones y trucos que utilizó Carmack para lograr el scroll, y gracias a esa técnica se podía hacer un juego como el Super Mario Bros 3 de NES, el cual lo tenían por la oficina. Así que se pusieron a replicar el primer nivel del Mario, cosa que terminaron como a las 5 de la mañana, y se fueron a la cama dejando el trabajo junto con un pos-it en el puesto de Romero sugiriéndole que lo probara. Esto es lo que pudo ver John Romero.

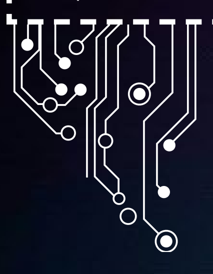
«Cuando lo probó se quedó con los ojos como platos. Nadie, absolutamente nadie, tenía algo así corriendo en un PC. Eran los primeros. Los únicos.»

Cuando lo probó se le quedaron los ojos como platos. Nadie, absolutamente nadie, tenía algo así corriendo en un PC. Eran los primeros. Los únicos. Entusiasmado, se lo enseñó a todo el mundo que podía encontrar en Softdisk, pero fue como cuando un niño pequeño enseña los rayajos que acaba de pintar: sólo obtuvo indiferencia. Aquel día, John Romero decidió que sus días de Softdisk habían acabado y que sería el momento de migrar junto con los dos Carmack y Tom Hall. Id software acababa de ser concebida.



panzer dragoon

Plataforma: Saturn
Año: 1995
Compañía: Team Andromeda/Sega
Hito: Uno de los pocos juegos en 3D que consiguió demostrar en los primeros momentos de la consola, lo que se podía hacer con el complicado hardware de Saturn.



Si digo Panzer Dragoon seguramente venga a tu mente un jinete montado en el lomo de un dragon y disparos, muchos disparos. Pero si te digo que tanto Panzer Dragoon, como Panzer Dragoon II Zwei o Panzer Dragoon Saga (Azel Panzer Dragoon RPG en Japón) fueron unos prodigios técnicos, más el tercero de la saga y sin quitarle merito al primero, por eso de ser el primero y en SEGA Saturn, quizás te parezca hasta extraño.

Por desgracia, SEGA Saturn no pudo hacer nada contra la carrera meteórica de PlayStation y aún son muchos los Segueros los que no perdonan la entrada de Sony en la industria. Pero para nada se trataba de una mala máquina, nada más lejos de la realidad. El único punto negativo de SEGA Saturn es que trabajar y bien para ella, era tarea de tan sólo unos pocos y Team Andromeda estaba entre ellos.

Team Andromeda era una división de SEGA Japón, con ingenieros expertos en Arcades entre sus integrantes y que se juntaron para sacar todo el partido al hardware de la nueva consola de SEGA. Seis diseñadores, cuatro analistas y cinco programadores, era el equipo de personas que componían uno de los estudios más importantes de SEGA por aquel entonces y que hizo historia en el sector del videojuego.

En su momento el primer Panzer Dragoon fue uno de los videojuegos más caros de la historia de SEGA, -siempre se hace mención a Shenmue en este aspecto-, pero con Panzer Dragoon también tiraron la casa por la ventana. El propio Moebius trabajó para el juego, con el genialísimo diseño de la portada Japonesa, destruida por la horrible versión CGI con que nos llegó el juego a Europa. Portada Japonesa que incluía algunos diseños de enemigos que no aparecían en el juego, pero que poco importó al Team Andromeda. Aquel Shooter On Rail, con algo de libertad a la hora de girar la cámara en 360º, llegaba a los 32 Bits de SEGA Saturn para demostrar de lo que era capaz la consola. Pero como te decía, trabajar para la máquina de la compañía del erizo azul no era sencillo y el Team Andromeda tuvo que preparar sus propias librerías graficas para poder desarrollar el juego. Librerías que sacaban todo el partido al hardware de la consola, aunque fueron evolucionando a mejor

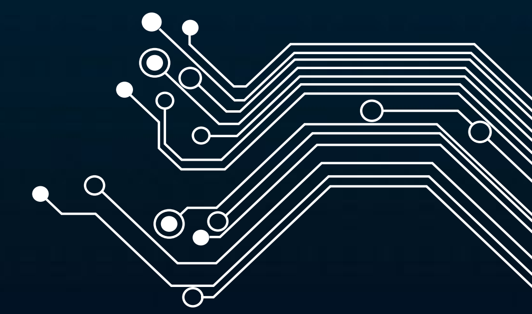
Arte convincente. Comparada a la pobre renderización 3D tan de moda en aquella época para ilustrar las portadas de los juegos, el trabajo de Moebius con el lápiz y el pincel es sencillamente insuperable. Lástima que sólo pudieran disfrutar de ello en origen los jugones japoneses de Saturn.



« En su momento, Panzer Dragoon se convirtió en uno de los videojuegos más caros de la historia de SEGA -siempre se hace mención a Shenmue en este aspecto- »









con las posteriores entregas de la trilogía. Hoy en día las consolas tienen su propio kit de desarrollo, unas mejores que otras, que muchas compañías aprovechan, sobre todo con los primeros títulos, para poder llevar su título a un buen puerto y que rinda bien en el hardware. El Team Andromeda se encontró con que además de desarrollar el juego tenía que desarrollar sus propias librerías para el titulo, ya que fue una de las tareas que le encomendó SEGA.

Es cuando llegamos a 1995 y Panzer Dragoon sale a la venta. Si nos ponemos en contexto, hablamos de mitad de los años 90, cuando las consolas de 16 Bits aún seguían dando sus últimos coletazos de vida. Panzer Dragoon llegó en formato CD-ROM, con una cinemática de introducción CGI pocas veces vista en consola, que asombró a todo aquel que pudo disfrutarlo en su momento, más los que llegaron al juego años más tarde. Con una banda sonora compuesta por Yoshitaka Azume y orquestada por Tomoyuki Hayashi en formato CD, que pocas veces se había escuchado con esa calidad en un videojuego y que aún a día de hoy sigue sonando de miedo. El desarrollo del juego fue de tan solo un año, aunque tuvieron algo más de tiempo para finalizarlo, gracias al retraso que sufrió la consola de SEGA. Contaba con un entorno totalmente en 3D, con un movimiento sobre raíles para la cámara, en el que nosotros teníamos el control de dragon y podíamos girar la cámara en 360º para atacar a los enemigos desde todas las perspectivas, con ayuda de un radar en pantalla que indicaba por donde venían los enemigos. Fue un titulo que sirvió a modo de presentación para mostrar la capacidad técnica de la nueva consola de SEGA, que utilizaba sus propias librerías graficas y que otros títulos de SEGA también usaron.

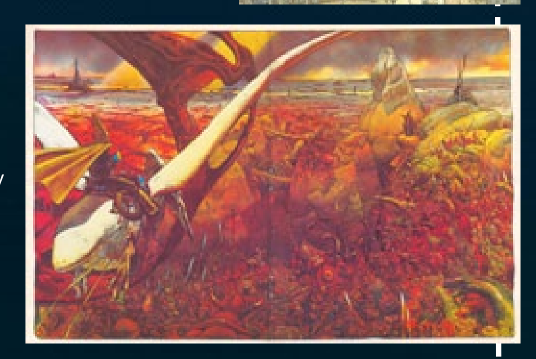
Panzer Dragoon supuso un jarro de agua fría para el equipo Team Andromeda, ya que pese a tener unas buenas críticas en su lanzamiento, no vendió lo esperado. No por ello se rindieron y ese afán de superación por lanzar un titulo incluso superior, se vio reflejado en la segunda parte, que mejoraba cada uno de sus apartados técnicos y que tuvo su punto culmen en su tercera entrega, ya en un género totalmente diferente, el RPG.

A Panzer Dragoon le debemos mucho respeto. Quizás pertenezca a un género minoritario y que con el tiempo se ha ido dejando en el olvido, por desgracia para muchos. Títulos como Omega Boost de PlayStation le debe y mucho a este juego. Incluso parte del equipo de Team Andromeda participó o aconsejó a Polyphony Digital en el desarrollo del juego de la consola de Sony y no son pocas las similitudes que se pueden encontrar en Omega Boost en referencia a la saga del dragoon.

Por suerte la saga ha tenido una última entrega con Crisom Dragon a finales de 2013, que si bien es un titulo que guarda similitudes con la primera trilogía en algunos aspectos, es diferente, pero con el espíritu de Panzer Dragoon en cada uno de sus detalles.

el arte de moebius

Jean Henri Gaston Giraud o como le conocemos la gran mayoría, Moebius, falleció por desgracia hace ya más de tres años, pero tuvimos la suerte de que nos dejara obras como la portada del primer Panzer Dragoon, de una belleza sin igual. Moebius dibujó la portada para la versión japonesa del título, después de que SEGA le enviara los diseños de los enemigos y jefes finales. El resultado de su interpretación fue un trabajo sublime. El propio Yoshida dijo en una entrevista que era fan de Moebius, y que le sorprendió el resultado final, en consonancia con lo que ellos buscaban. También hay que destacar que el diseño del dragón que se puede apreciar en el juego de SEGA, muestra unos diseños muy similares a las criaturas voladoras que aparecen en una de sus obras más personales, el impresionante Arzak.





En este año 2015 hemos celebrado en RetroManiac el segundo concurso de RetroRelatos, una iniciativa mediante la que nuestros lectores podían escribir pequeñas historias relacionadas con situaciones, personajes o vivencias de videojuegos retro. Fueron 50 los trabajos recibidos pero sólo los ganadores pudieron llevarse los premios concertados gracias a los patrocinadores del concurso. Tras la deliberación, el jurado compuesto por miembros de la redacción de la revista declararon ganador con el primer puesto a **Axel A. Giaroli** por su relato 'Billy siempre se queda con la chica', en segundo lugar a **Lorenzo Guigon** por 'La isla del fin' y en tercero a **Javier Morales Castaño** por 'El día de Horacio'. . A continuación os ofrecemos los textos de estos ganadores. ¡Esperamos que os gusten!















Billy siempre se queda con la chica

Por: Axel A. Giaroli.

—Javier, ¿puedes dejar de jugar un rato con los marcianitos para ayudarme a recoger las cosas?

El chico alzó la vista por encima de su iPad, durante unos instantes vio al adulto que lo miraba enfrente de él con los brazos en jarra. Resopló con cierto deje de fastidio y, de forma insolente, volvió a volcar su atención en la pantalla de su aparato.

—¡Dame eso! —exclamó el hombre mientras le arrebataba el periférico de las manos—. Aquí todos tenemos que poner de nuestra parte, ¿sabes?

Javier intentaba recuperarlo, pero no lo conseguía.

—¡Devuélvemelo, Juan! ¡Estaba a punto de pasarme esa pantalla!

—Ya tendrás tiempo de jugar a... —observó el videojuego durante unos instantes—, ¿Papers, please? En fin, estos juegos de hoy... ¡de cualquier forma estamos en medio de una mudanza! Venga, no me hagas tener que repetírtelo.

—Eso es porque tú quisiste, no tengo porque aceptar órdenes tuyas. ¡Te recuerdo que no eres mi padre! ¡Por mucho que lo pretendas, jamás serás como él!

Juan lo fulminó con la mirada. En ese momento, el chico supo que había llegado demasiado lejos. Un incómodo silencio precedió a la situación. El muchacho se sentó una vez más en el sofá, desde su perspectiva, el hombre se había tornado intimidante. Entonces, el adulto señaló hacia el pasillo.

—Ve de inmediato al desván a organizar y a ordenarlo todo de una vez. Y que sepas que estás castigado sin jugar con este cacharro durante al menos, dos semanas.

Javier se levantó. Rápido como el rayo, se dirigió a cumplir con lo que le habían ordenado.

***

A lo largo de cerca de dos horas estuvo removiendo las cajas de la azotea de un lugar para otro. El sitio, parecía no haberse limpiado de polvo desde hacía años. Al principio estuvo pensando en lo que había sucedido antes con su tío. Tenía la convicción absoluta de que aquel trato era injusto. ¿Por qué tenían que haberse mudado? ¿acaso era culpa suya el que aquello hubiera pasado? ¡Bastante difícil le resultaba ya de por sí el haber tenido que lidiar con ello! Por no hablar de haber abandonado a sus amigos de la escuela y tener que adaptarse a una nueva ciudad. ¡Encima de todo eso debía organizar cajas! Además, ¿qué tenía en contra de los videojuegos? Parecía que siempre que lo veía jugando lo quería fastidiar a propósito: «¡Javier, deja ya los marcianitos y ponte a estudiar!» o: «¡Sal a la calle a jugar, que se te va a quedar la cabeza cuadrada de tanto frikear!», y a veces también: «¿Otra vez con los marcianitos? ¡agarra un libro y haz algo distinto, hombre!».

«Marcianitos, marcianitos,...» —pensaba el niño—. «¡Son videojuegos, Juan! ¡Actualízate de una vez! Nadie usa la palabra "marcianitos" desde hace más de veinte años!»

Aunque lo cierto es que tenía admitir que se había pasado. No estuvo para nada bien haberle dicho aquello al tío Juan. Pues el hombre, tras lo sucedido, se había encargado de cuidarle como si fuera su propio hijo. Quizás...

Fue entonces cuando lo encontró en una vieja caja.

Aunque lleno de polvo, se veía en perfecto estado: una consola de tiempos antiguos. No la reconocía, pues nunca se había molestado en averiguar por Internet nada que fuera más viejo que el GTA San Andreas. No obstante, no había duda alguna de ello. Los mandos, la forma, el cableado... era sin duda un aparato destinado al antretenimiento casero. Juan sopló por encima para quitarle algunas partículas de suciedad. Durante una rato sujetó uno de los gamepads. Parecía demasiado básico, algo muy rudimentario que a duras penas se había construido para realizar algunas funciones esenciales. Sólo tenía unos pocos botones: la cruceta, select, start y dos accionadores más con las palabras «B» y «A». Se veía extraño...

—Chaval, he pensado un poco sobre cómo te he tratado y creo que he sido un poco injusto. Tal vez podríamos hablar un poco y...

Sorprendido, el muchacho escondió el mando detrás de su espalda. ¡Seguro que si le pillaba se la cargaba por haber estado revisando entre los trastos viejos de su tío! Por desgracia, lo hizo demasiado tarde.

—¿Qué te pasa? —le preguntó el adulto. Luego, le señaló—. ¿Qué es lo que escondes? —¡Nada, nada! ¡No he hecho nada!

Juan se acercó hasta él, miró el interior de la caja. El chico se preparó para recibir una de las mayores reprimendas de su vida. ¡Cual fue su sorpresa al ver como su tío sonrió!
—No me lo puedo creer. ¡encontraste mi vieja Nintendo! ¿Sabes? Esta fue la primera consola que nos compró tu abuelo. ¡La de picadas que tuve con Alex jugando al Double Dragon! Es increíble...
—¿Alex? —inquirió el niño—, ¿quieres decir, papá?
Durante unos breves momentos, el semblante del hombre se tornó serio. Javier pudo notar la sombra de una lágrima a punto de descender en la zona inferior de uno de sus ojos. Apenas fue un segundo, pero había sido suficiente como para que pudiera percibirlo.
—Sí... tu padre —se giró en dirección a la consola. La sonrisa regresó a su rostro—. Tu viejo siempre fue más chulo que un ocho. Cuando jugábamos, exigía controlar al jugador uno, que era el que más molaba. Además, se cogía todas las armas del juego. Por último, cuando llegábamos al final, que era el momento en que teníamos que pelearnos entre nosotros para conseguirnos a la chica, nunca me dejaba ganar. ¡Menudo vacilón era! Yo me quejaba, pero él me respondía: «¡Billy siempre se queda con la chica! ¡No lo olvides, capullo!» Eso me jorobaba...
El muchacho no entendía de qué estaba hablando. Aun así, fue capaz de advertir como la felicidad le embargaba el rostro al rescatar a su padre en sus recuerdos. Resultaba extraño, pues dicha alegría se empañaba con cierto halo de tristeza que no lograba desaparecer del todo. Su vista se mantuvo fija en la consola. Después, como si de una genialidad se tratara, sus ojos se avivaron con esa chispa especial que aparece junto con las grandes ideas.
—¡Hey, chaval! ¿qué te parece si jugamos un rato tú y yo?
¡¿Jugar a un videojuego con su tío?! Sin duda era un escenario que, ni en un millón de años, se habría llegado a figurar nunca. Javier se sintió algo desconcertado. Simplemente, no sabía qué decir.
—No sé... ¿no deberíamos terminar con el asunto de la mudanza?
—¡Oh, vamos! ¡déjalo correr! De todas formas llevas ya un buen rato ayudando. Cuando terminemos de jugar, continuaré yo por ti. ¡Tómate un pequeño descanso! Con sinceridad, creo que te lo mereces. — respondió. Y cuando terminó, le levantó un pulgar y le dedicó un pequeño guiño.
Sin duda la oferta era tentadora... —En fin, ¿por qué no?
Juan agarró la caja.
—¡Venga, vamos!

***

—Juan, ¿estás seguro de que prefieres manejar el jugador dos? En serio, no me importa. El hombre agarró con fuerza su mando.
—¡No pasa nada! De todas formas ya estoy acostumbrado a jugar desde este lado. Espera a que la encienda. A ver...
Javier observó como a través de la pantalla aparecía el logo del juego. Una cortina musical se escuchó a través de los altavoces del televisor.
—No parece que tenga unos gráficos muy buenos. Juan carcajeó un poco ante el comentario.
—Piensa que es el primer juego de su género. Tiene ya sus años: es de 1988. ¡Pero dale una oportunidad! Verás que te diviertes. Veamos... dos jugadores. ¡Allá vamos!
El muchacho fue testigo de una animación con recursos muy limitados. Desde luego, la primera impresión no estaba siendo tan gratificante como esperaba. Lo que parecían un grupo de pandilleros se acercaban hasta una mujer. Uno de ellos le golpeaba en el estómago y la cargaba encima de su hombro. Luego, todos se marchaban hacia el extremo derecho de la pantalla: la misión comenzaba.
—¿Y esa es la escena inicial de la historia? ¿un tío que le da una hostia a una piva y luego se la lleva?
—En aquella época no necesitabas más. ¡Venga, chaval! ¡no te duermas! Dale duro a esos punketas...
Intentó manejar los controles del gamepad, confirmando así que, tal como sospechaba, las opciones eran muy restringidas. Pulsando la «B» le daba puñetazos a sus oponentes. Mientras que con la «A», realizaba patadas. No podía entender como su tío se emocionaba tanto con aquel juego.
—¿Cómo haces para saltar? ¡Esta cosa no hay quien la entienda!
—¡Ah, sí! Pulsa los botones «B» y «A» a la vez. ¡Ten cuidado! ¡te viene uno por detrás! —¡Joe, qué difícil! No sé cómo podíais divertiros con esto.
Juan se rió, le dio una palmada en el hombro.
—No es el Call of Duty, ¿verdad? Estos juegos son para auténticos hombres de pelo en pecho; hay que estar muy curtido para poder conseguirlo. Te propongo una cosa: ¡vamos a intentar pasárnoslo! Seguro que un chico con unos reflejos como los tuyos es capaz de llegar bien lejos.
Pronto, se imbuyeron en la magia de aquel videojuego. Sintió una conexión con su tío que hasta ese momento jamás había experimentado. En ocasiones, le fastidiaba con alguna de sus bromas. Se la jugaba robándole las pocas armas que salían en los escenarios. Sin embargo, también había tiempo para el compañerismo. Hubo ocasiones en las que le salvó de que uno de los matones del juego le golpease mientras otro le sujetaba. Momentos en que le guardaba la espalda y otros en los que era él quien le devolvía el favor. Muchas fueron las veces que tuvieron que recomenzar el juego, pero a ninguno de los dos les importó. El tiempo pasó con relativa rapidez. Al final, ambos se encontraron frente a frente en la última pantalla.
—En fin, Javier, hemos llegado al final del camino. Toca que nos peleemos por conseguirnos a la piva. — comentó. En su rostro había un atisbo de picardía—. ¡No te creas que te lo voy a poner tan fácil! ¡Venga, enséñame todo lo que tienes!
A pesar de que había pasado el tiempo, su tío jugaba como si nunca hubiese soltado el mando. Los golpes que le daban eran ineludibles. Se conocía todos los trucos, se trataba de una batalla imposible de ganar. El muchacho lo daba todo, pero sin duda no tenía la suficiente experiencia. Apenas le quedaban dos pequeñas barras en su marcador de vida. Sin embargo, no se rendía. Tenía los ojos clavados en la pantalla.
—Seguro que tú y papá os lo pasabais siempre en grande...

Juan no fue impermeable ante el comentario, comenzó a sentir la nostalgia al ver la concentración con la que jugaba su sobrino. Suspiró con profundidad, dejó de pulsar con fuerza los botones del gamepad. Poco a poco, Javier fue ganando terreno.
—¿Qué haces? ¿Por qué lo dejas?
El jugador uno terminó venciendo al número dos. Este se acercó hasta la chica, quien le dio el beso de la victoria...
—¿Por qué hiciste eso? ¡Estabas a punto de ganar!
El hombre sonrió.
—Billy siempre se queda con la chica —respondió—. Recuerda eso, chaval.

La isla del fin

Por: Lorenzo Guigon



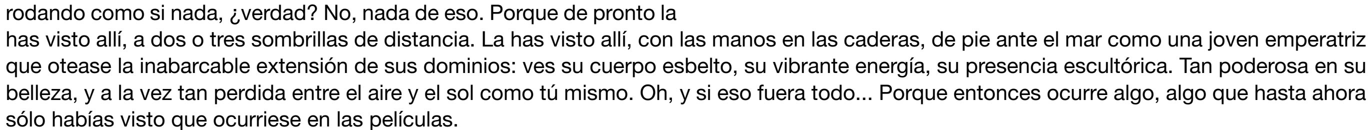
1

Verano de 1991. Amarok, Images, las cintas de Synthesizer, que escuchabas en tu walkman mientras observabas distraídamente el vaivén de las olas. Y todos aquellos cuerpos congregados en el brocado del agua, afanados por arrancar a la mañana un momento de éxtasis. O la brisa creada a kilómetros de ti, ese viento cósmico que arremolinaba tus cabellos, la emulsión del sol sobre tu piel. Todo eso era real. También lo era el tipo del bañador a cuadros, tocado con un sombrero de tela, que caminaba por la orilla como el minero Willy, y de quien esperabas un salto bien calculado para evitar a los niños que construían obstáculos con retazos de barro mojado. Pero el hombre seguía su camino y eludía lateralmente aquel relieve erizado, que tampoco era un retrete de tapa batiente sino simple arena. EXAMINAR PLAYA, pensabas entonces. Cubos, fresqueras, este viento áureo, multitudes reclamando con júbilo su derecho al melanoma. SALIDAS: ninguna. ESPERAR, decides, por hacer algo. El tiempo pasa. Te desesperas. COGER CUBO, naturalmente, no es una opción. BAÑARTE es la salida más obvia... para retornar con esta nueva molestia del bañador empapado y ceñido a tus piernas al punto de partida. Volver a tu toalla. Secarte. Mirar alrededor.

Nada que destacar. Acudes entonces a una solución temporal: EXAMINAR BOLSA, SACAR LIBRO DE LA BOLSA. TUMBARTE BOCA ABAJO.

Te pones a leer.

O eso es lo que crees. Te crees que vas a leer, que el mundo seguirá rodando como si nada, ¿verdad? No, nada de eso. Porque de pronto la has visto allí, a dos o tres sombrillas de distancia. La has visto allí, con las manos en las caderas, de pie ante el mar como una joven emperatriz que otease la inabarcable extensión de sus dominios: ves su cuerpo esbelto, su vibrante energía, su presencia escultórica. Tan poderosa en su belleza, y a la vez tan perdida entre el aire y el sol como tú mismo. Oh, y si eso fuera todo... Porque entonces ocurre algo, algo que hasta ahora sólo habías visto que ocurriese en las películas.



Ella se vuelve y te observa por encima del hombro. Y cruza su mirada con la tuya.

El tiempo deja de pasar. La miras con la boca abierta. Y la luz que emana de su sonrisa, repentinamente, pixela el mundo.

2

Fue también el año en que descubriste esa insólita habilidad para eliminar a los enemigos de tu planeta, ya fueran extraterrestres o criaturas prehistóricas. O mejor dicho: con los extraterrestres podías (vaya si podías); con las criaturas prehistóricas, en cambio, no. Tenías la impresión de que Prehistoric Isle había llegado a tu vida para demostrarte que no eras el genio del mando que creías ser, que tu destreza tenía un límite. Así que durante meses, hiciera frío o calor, lloviera a mares o estuviera el mundo cubierto por la blancura fractal de la nieve, te dedicaste a recorrer los niveles de aquel nuevo arcade con el único fin de probarte a ti mismo que podías hacerlo. Era la primera vez que dirigías un avión al que desnivelaban tus enemigos simplemente saltando sobre él y colgándose de sus alas, o en el que al disparar contabas con un apoyo tecnológico que rotabas a tu alrededor para cubrir cualquier flanco. Nunca te preguntaste qué mano humana o divina había introducido aquel arma en el interior de unos huevos flotantes, entre otras cosas porque no eras la clase de jugador que mordía la mano que le daba de comer. Te bastaba con aprovechar su aparición y defenderla contra los ataques de los seres que se abigarraban a tu alrededor, pues bastaban unos pocos roces para reducirla a una volátil arenisca que te dejaba indefenso cuando más falta te hacía. Por lo general lograbas mantenerla en perfectas condiciones hasta las últimas fases, después de haber transitado por cavernas, bosques e incluso abismos submarinos, disparando a pterodáctilos de vuelo errático o cangrejos que lanzaban sobre ti su brazo prensátil. Pero las restantes etapas en pos del último nivel se convertían en un caos de enemigos suicidas y disparos imposibles de eludir, y poco a poco veías cómo tu arma adquiría ese inquietante color verdusco que anunciaba su fin.

Aguantabas un poco más, los ojos abiertos de par en par, moviendo frenéticamente el mando en todas direcciones. Disparando a ciegas, empujando la palanca con toques medidos, esquivabas cada flota, lograbas acertar al huevo, su cascarón se abría.

El arma estaba allí, al alcance de tu hélice. Pero, como siempre, llegaba demasiado tarde.

3

Aquel verano tus caminatas sin rumbo por la orilla del mar te habían llevado hasta un remoto rincón de la playa donde el paseo marítimo volvía a recobrar sus dunas de arena, pero una mano amiga —no sabías, de nuevo, si divina o humana— había erigido para ti aquel templo de música enlatada y luces centelleantes donde purgar tus penas. Nunca hubieras descubierto su existencia de no haber sido por esa chica a la que habías visto días atrás, aquella jovencita que te había convertido en esta especie de buda playero, sempiternamente sentado a la sombra de tu trozo de tela con la gravedad de quien reflexionara sobre el destino del universo, cuando lo único que hacías era reunir el valor que necesitabas para algo en apariencia tan sencillo como hablar con ella. Así que cada tarde te dedicabas a pasear, flagelándote una vez más por tu cobardía, pensando que faltaba cada vez menos para regresar a casa y que eso, lejos de ser lo que tanto deseabas cuando comenzaron tus vacaciones, ahora te llenaba el alma de un profundo pesar.

Bueno... Al menos un salón recreativo podía ser el mejor lugar para recuperar el orgullo herido, para demostrarte que seguías siendo el mismo tipo valeroso que quizá no era capaz de saludar a una chica sin sonrojarse, pero cuya destreza sí podía servir para que la existencia de alguien que jamás sabría de tu amor no fuera segada por una invasión marciana. Lo que desde luego no esperabas era encontrar allí a la que había sido tu némesis durante todo aquel año, tu máquina maldita, la única que había puesto a prueba tu destreza y había logrado salir airosa del empeño. Sus graznidos metálicos resonaban por todo el salón, emitiendo su eco victorioso, y tú te acercaste a ella con pasos cautos, con la mirada del piloto experimentado, del derrotado pero no vencido, y decidiste que aquella sería tu última partida. Era o ella o tú. Y esta vez ganarías, y lo harías por todo aquello en lo que a este lado de la pantalla, por lo visto, no parecías ser capaz de ganar.

Tomaste los mandos y enseguida te sentiste transportado a un universo distinto, donde las cosas que te rodeaban perdían su solidez para convertirse en un mero borrón, una marca de agua. Tu avance entre las criaturas de la isla dejó de ser una mera interacción entre el ojo y el brazo para adquirir una rara armonía, y de hecho después de aquel día siempre has pensado que ese fue un momento de puro éxtasis, lo más cerca del nirvana que has estado jamás. Sentiste a tu alrededor la masa creciente de los curiosos que abandonaban sus partidas para recrearse en la tuya, para admirar con gritos de asombro tu destreza al apartarte de un disparo en el último momento y arrasar de manera magistral todo cuanto tenías por delante. Las voces, los aplausos, incluso las palmadas en la espalda, eran sensaciones que sólo tenían lugar en un rincón de tu mente: la realidad estaba allí, en todos esos movimientos calculados que parecían coreografiar la lírica de tu victoria. Sudabas por todos tus poros, tu pulso se aceleraba con cada horda que surgía de los confines del scroll lateral, la sangre ardía bajo tu piel... pero lograste llegar al último enemigo, el monstruo incógnito cuyo nombre —una amenazadora X— avisaba de que su existencia ni siquiera había sido recogida en los libros de ciencia, y tú estabas ahí ante él, resollando con la mirada ígnea y el corazón palpitando de pronto con una calma extraña, como quien se sabe delante de su destino.

Y entonces la viste. En esa tregua que el enemigo te brindaba antes de iniciar el último intercambio de disparos, viste su hermoso rostro reflejado en la pantalla de la máquina. Y no sólo la viste a ella.

También lo viste a él.

Se habían puesto detrás de ti, y el rumor de sus palabras comenzó a resonar sobre aquella tensa música de cuerdas que prologaba tu duelo con el monstruo. La chica preguntaba a su novio por el secreto final de la isla, y él respondió que no lo conocía, que nunca había llegado tan lejos. Su mirada buscó entonces la tuya en el reflejo de la pantalla, como días atrás la buscó a orillas del mar, y lo que viste fue... oh, fue la mirada de la princesa rescatada en el castillo, la de la doncella en brazos del caballero de blanca armadura. Admiraba tu valor, admiraba tu fuerza. Porque eras capaz de algo que su novio no podía hacer. Y en ese momento te sentiste más cerca de ella de lo que ningún hombre se sentiría jamás, y apretaste el mando como la empuñadura de una espada, y quisiste ofrecerle la muerte de aquel dragón pavoroso

como testimonio del amor que había hecho nacer en ti. Y la lucha del hombre contra la bestia comenzó por última vez, entre los murmullos impacientes del gentío.

4

Te temblaba todo el cuerpo cuando, aferrado aún a la máquina, despertaste una vez más a la realidad, esa realidad donde las derrotas no se contabilizaban por vidas perdidas, sino por muescas que se grababan a fuego en tu alma. La gente desapareció entre algún comentario desencantado, sin siquiera mirarte, pero tú sólo tenías ojos para ella: se diluía a lo lejos prendida a la cintura de su novio, tornándose cada vez más remota en el reflejo de la pantalla, sin volverse para mirarte al menos una última vez.
Habías estado a un solo disparo de triunfar sobre el reino de los monstruos y los amores imposibles. Uno solo. Y ahora no podías sino estremecerte desde la amarga certeza de tu única vida, con la mirada clavada en ella, el amor que desaparecía de tu lado, consciente de que en aquella doble derrota habías aprendido algo profundo, revelador y terrible, de tu propio ser.
Pero aún no sabías qué.

El día de Horacio

Por: Javier Morales Castaño



El sol radiaba implacable y había hecho desaparecer hasta el último de los habitantes de las calles del extrarradio de la ciudad, sólo había dejado olor a plástico y hormigón recalentado y un aire que, cerca del asfalto, deformaba la visión de puro caliente. Parecía haberla tomado con un edificio en particular, un destartalado bloque de viviendas al que castigaba cebándose en la fachada que le quedaba más a mano. Allí, en parte por la luz, pero sobre todo por un deseo de clandestinidad Guillermo y Ramón habían cerrado la persiana hasta abajo. Los rayos a base de testarudez se las habían apañado para filtrarse por rendijas y pequeñas grietas e iluminaban tenuemente el interior formando barras regulares de luz, como si fuese un gigantesco lector de código de barras a la búsqueda de precio. La estancia estaba llena de antiguos muebles fabricados con el conglomerado de madera más barato del mercado y cuya decoración que imitaba la madera al gusto de los sesenta había empezado a soltarse y caracolearse en las esquinas.

La estancia estaba iluminada por otra fuente de luz mucho más artificial, un televisor con dos grandes antenas largas y retorcidas que le daban cierto aire de viejo animal que las utilizara para entrechocarlas con otros machos por el favor de hembras captadoras de ondas hertzianas. Junto a él estaba situado un Spectrum. Ramón tecleaba con furia sobre su teclado de goma.
—Tronco, esto ya está, la última línea de código y ya podemos ejecutarlo, ¿Estás seguro que quieres probar qué hace?
La pregunta podría parecer extraña pero en aquella situación no lo era en absoluto. Guillermo, antiguo fraile, vestía hiciera frío o calor su hábito tradicional marrón de capucha con su imprescindible complemento de una cuerda atada por cinturón. Pensaba la respuesta con el entrecejo fruncido. No era para menos pues el código que acababa de teclear su vecino no era precisamente uno de los que se podían conseguir en el interior de las revistas de informática que vendían en los quioscos. Había sido encontrado en un papiro de una antigua abadía benedictina francesa y estaba fechado en plena edad media. El escrito había sido tomado durante siglos como un galimatías. Por puro azar su vecino, un joven punk que había entrado a pedirle azúcar, lo había descubierto gracias a su curiosidad y amistad por objetos de valor ajenos. Para gran sorpresa del viejo fraile lo había identificado como un programa que su Spectrum podía hacer funcionar. En parte por curiosidad y en parte por incredulidad se decidió finalmente:
—Adelante, hágalo funcionar.

El monitor del televisor empezó a bombardear las expectantes pupilas con una psicotrópica combinación de colores al tiempo que un texto apareció en pantalla.
—Tío ¿Qué idioma es ese?
Una gota de sudor se formó en algún lugar de la muy despejada frente de Guillermo y recorrió su aguileña nariz para quedarse allí al final formando una gota, como un suicida que se arrepiente justo en el último momento, acabando de caer sólo por culpa del empujón de la respuesta.
—Es claramente hebreo. Dice, “iniciando Apocalipsis”- El religioso siempre había sido un hombre riguroso así que su estructurada mente le obligó a completar la información.- Más abajo se lee: “programa creado por Dios, gráficos Arcángel Miguel”.
La casa empezó a temblar y los marcos con fotos de las estanterías del comedor empezaron un bailoteo espasmódico que las precipitaba a un ruidoso chocar en el suelo. Ramón corrió a desconectar el ordenador pero un aura azul lo envolvió, formó un tentáculo que primero lo golpeó en el pecho y lo paralizó y después cogió la pila de juegos de la estantería y los succionó.
—Tronco, tenemos que parar la movida esa del Apocalipsis.
Guillermo intentó coger a su vecino por el cuello de la chupa pero sólo logró agarrar un crucifijo que usaba a modo de pendiente.
—Vayamos a mi piso, corre.
El aura que envolvía el ordenador empezó a expandirse y a multiplicar sus tentáculos que atravesaban de manera intangible las paredes empapeladas, techo y suelo y daban acabado azulado a todo aquello por lo que se movía.
Guillermo subía las escaleras con una idea fija. Todo vibraba a su alrededor. Recordaba que junto a ese fajo de papeles había otro que si bien en su momento no le había encontrado sentido ahora se lo veía con claridad.
—No lo había entendido, pero ahora veo que es un ritual para detener el programa. Mira, tenemos que reunir estos objetos y recitar estas palabras delante de Él.
—¿Y quién es Él?- Dijo Ramón intentando imitar el gesto y timbre de Raphael, pues había decido que el Apocalipsis no era razón suficiente para dejar de hacerse el gracioso a la menor oportunidad.
—Eso ya lo averiguaremos, ahora hay que encontrar estos ingredientes que parecen imprescindibles para el ritual. Un ala de ave dorada, la palabra de un hombre sabio y la cabeza de un monstruo marino.
—Tronco, yo puedo conseguir las dos primeras, por lo del monstruo marino, en la nevera puedes encontrar unos langostinos enormes que sobraron de navidad ¿Servirán congelados o habrá que pasarlos por la sartén?
Guillermo, resignado, sabiendo lo imposible que era encontrar el verdadero ingrediente desde aquella ciudad por las que sólo pasaba un riachuelo lleno de espumarajos de fábrica se cogió a ese clavo ardiendo y respondió que creía que la temperatura no debería afectar al ritual.
Ramón salió raudo del piso con la misma firme determinación que tenía su cresta punk en mantenerse erguida, seguramente gracias a sus múltiples capas protectoras de laca sería el único objeto que junto a las cucarachas resistiera el fin del mundo. Cuando salió a la calle lo encontró todo cambiado. Había transeúntes y tenían una extraña aura negra. Caminaban erráticos, alguno en zigzag y otros avanzaban y retrocedían como si no tuviesen rumbo ni destino. Incluso pájaros y perros habían sufrido la misma transformación. Lo peor era que no parecían verle y tenía que esquivarlos, uno de ellos lo rozó en el brazo y sintió un dolor que le dejó entumecido el miembro durante unos minutos. Se lo masajeó mientras llegaba al lugar donde esperaba encontrar al ave dorada, la carnicería Manoli donde hacían pollos a l’ast. Ante la relevancia que exigía la situación se estiró el chaleco tejano y se dirigió al establecimiento, sus ojos brillaban de determinación cuando entró en el lugar y gritó:
—¿El último?
El mundo por un segundo se paralizó mientras un abuelete monocromo levantaba su bastón y decía un -yo- que de puro robotizado era casi ininteligible.
Mientras, Guillermo estaba atrapado en la cocina. Al entrar había observado un goterón de agua que caía del techo. No importaba lo rápido que intentase sobrepasarlo siempre le acababa cayendo encima y lo que era peor, cada vez que lo hacía no se conformaba con mojarle la calva o como mucho salpicarle las gafas. Cuando le caía el mundo parecía reiniciarse y volvía a verse entrar por la puerta para volver a enfrentarse a la dichosa gota.
Tras múltiples intentos y acopiando todas sus fuerzas, saltó hacía adelante, casi pudo sentir el roce de la gota pero consiguió pasar el obstáculo. Del impulso su cabeza chocó contra la nevera dejando un molde de su calva en la frágil chapa metálica. Hurgó entre un mar de patatas y carne congelada hasta que llegó a los langostinos, justo en ese momento Ramón lo llamaba desde la entrada.
—Tronco, tienes que seguirme, ha pasado algo terrible.
Guillermo pudo ver como en el exterior el cielo se había vuelto a rayas negras y rojas y que lo que le pareció un chirrido informático inundaba de ruido el mundo. La poca gente que había desapareció con un parpadeo. El ruido de repente se hizo menos estridente pero más continuo y una forma gigantesca empezó a emerger. Su cuerpo era descomunal y tenía dos brazos que parecían tentáculos deformes, no tenía cabeza pero miraba el mundo con ansias hambrientas desde los dos enormes ojos que tenía en el cuerpo amorfo. Sus pies, que agrietaban el asfalto por el peso, parecían dos esquíes.
—Rápido tronco, el ritual, aquí tienes el ala de un ave dorada- dijo sacando el envoltorio de aluminio en el que llevaba el pollo.- Además he comprado patatas asadas, seguro que ayuda.
Guillermo cogió un ala y rompió la cabeza de un langostino mientras recitaba las palabras escritas en el pergamino.
—Ah, se me olvidaba colega, aquí tienes la palabra del hombre sabio.- Ramón se sacó la última Microhobby, se las había apañado para afanarla en pleno apocalipsis de camino a la pollería. Buscó la sección del viejo archivero, rasgó la hoja, la hizo un gurruño y la lanzó junto al resto de ingredientes. El resultado fue instantáneo. El mundo pareció desaparecer con un parpadeo y con otro todo volvió a la normalidad. A la calle de domingo caluroso desierta. Ramón miró a Guillermo.
—Tío, creo que hemos salvado al mundo. Por cierto, ya que tenemos el pollo. ¿Qué prefieres? ¿Muslo o pechuga?

ALLÍ DONDE EL FUTURO
SE MEZCLA CON EL PASADO...



Nuevos desarrollos para sistemas antiguos - www.retroworks.es

Buck Rogers: Countdown to Doomsday

El juego de SSI reinvidica el CRPG occidental, junto a otras joyas olvidadas como “Rings of Power”, en una máquina en que los JRPG reinaban como señores absolutos del género.





SISTEMA: Mega Drive
AÑO: 1991
GÉNERO: RPG
PROGRAMACIÓN: Strategic Simulations, Inc. (SSI)
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

Volvamos por un instante a los tiempos pretéritos, de carácter ya casi mítico, en los que Electronic Arts era el Rey Midas del software lúdico para Mega Drive y convertía en oro todo cuando tocaba. Los tiempos de “Road Rash”, “Desert Strike”, “EA Hockey” o el que nos ocupa, “Buck Rogers: Countdown to Doomsday”.

“Buck Rogers: Countdown to Doomsday” es un CRPG de la vieja escuela, portado de la ilustre línea de las Gold Box de SSI, autores de clásicos como “Pool of Radiance” o “Neverwinter Nights” (el original). Con una historia de clásica visión maniqueísta (RAM, los malos, son muy malos, y NEO, los buenos, son muy buenos), testimonio de tiempos más sencillos, Buck Rogers ofreció algo que pocos de sus contemporáneos supieron lograr en los circuitos de la Mega Drive: la sensación de estar explorando un universo abierto.

Y es que al completar la segunda misión conseguimos nuestra propia nave espacial, la “Maelstrom Rider”, con la que movernos por una parte del Sistema Solar, pudiendo explorar planetas, lunas y asteroides. Para cada una de sus facetas, Buck Rogers ofrece al jugador una vista distinta. Así, tenemos un modo exploración en nave, otro a pie, y un tercero en vehículo de superficie. El modo de combate muestra también dos vertientes: una para las batallas entre personajes, y otra para las intensas luchas entre naves.

El sistema de combate, por turnos, ofrece diversas oportunidades para el uso de la estrategia. En el combate a pie, tenemos opciones para atacar por los flancos o la espalda, así como podemos usar armas que nos den diferentes ventajas tácticas. En el combate entre naves, podemos dirigir nuestros disparos a distintos sistemas del oponente, cuya destrucción tendrá diferentes resultados de los que nos podremos valer para, por ejemplo, abordar y capturar la nave enemiga.

Muchos consideran a ésta la peor versión, ya que se perdieron la vista en primera persona y alguna de las razas o habilidades a escoger para los personajes, pero el conjunto gana por ello, con una experiencia muy optimizada y un conjunto más agradable, por ser más visual. Es un juego que pide un esfuerzo inicial al jugador, sobretodo para ir más allá de sus visibles carencias estéticas, pero tiene en su ADN la jugabilidad y ese elemento desconocido que convierten a un juego en un clásico, como sus aún ahora fans reclaman.


LIFE
LIQUID



Metal Gear Solid PSX (Konami) **1998**

Llegó el momento del encuentro definitivo entre les enfants terribles, gen dominante contra gen recesivo, ambos réplicas del legendario soldado Big Boss y ahora enfrentados en una última contienda que decidirá el destino del mundo libre. Y si ya anteriormente se habían visto las caras en duelos algo desiguales, este encontronazo debería resolverse de una manera algo más justa, tal como mandan los cánones del cine de acción de los 80 y principios de los 90, a puñetazos y torso descubierto, encima de los restos del defenestrado Metal Gear REX, con la chica aprisionada y como no podía ser de otra forma, todo a punto de saltar por los aires. Tras unos minutos de infarto donde llueven tortas como panes, y alguna que otra voltereta, Liquid se desvanece en la oscuridad y cae bajo el REX, llega el momento de rescatar a Meryl y salir por patas de Shadow Moses, el sidecar nos está esperando para atravesar la carretera que nos separa del exterior, un trayecto tranquilo que no debería complicarse...


LOS
IRREDUCTIBLES
GUERREROS
DE LA
GALAXIA
AMSTRAD

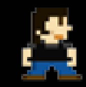
Un reconocimiento más que merecido

Como ya te habrás dado cuenta, querido lector, vivimos en una época en la que los viejos videojuegos y viejas máquinas están recuperando aficionados a pasos agigantados. Basta con ver la proliferación de eventos dedicados a los videojuegos “retro” a lo largo y ancho de la geografía española y mundial, y cómo los precios de esos viejos cartuchos, cintas y disquetes suben como la espuma en cualquier web de compraventa.

Sin embargo, y al contrario de lo que sería lógico pensar, no todos los sistemas están recuperando la popularidad en la misma proporción que poseían hace 25 o 30 años. Así, se da el caso curioso de que sistemas que tuvieron una implantación menor en nuestro país superan hoy en día en popularidad a otros sistemas que tuvieron en el pasado un mayor número de seguidores. Esto repercute en que sistemas que han tenido un pasado glorioso durante la época de los 8 bits en España como es el caso de la serie Amstrad CPC no cuentan hoy el día con el mismo número de publicaciones, nuevos desarrollos u horas de podcasts que otros sistemas clásicos.

No obstante, la serie Amstrad CPC sigue siendo -perdonen la perogrullada- la serie Amstrad CPC. Es decir, sigue siendo esa soberbia máquina capaz de mostrar un colorido variado e intenso, de dejarnos con la boca abierta moviendo con cierta soltura creaciones en Freescape y Filmation o de endulzarnos los oídos con espectaculares melodías. Y aquí entran en escena nuestros indomables guerreros, una heterodoxa amalgama de veteranos con muchos años a sus espaldas y nuevas incorporaciones con ganas de hacer cosas que mantienen viva la llama y el legado de las máquinas de Alan Sugar contra viento y marea.

Sirva estas páginas para rendirles el merecido homenaje que se merecen por su empecinamiento en que veamos que es capaz de dar de sí un Amstrad CPC más allá de los ports de Spectrum que plagaron el mercado en su día. Por desgracia, el espacio del que disponemos no es ilimitado, así que más allá de hacer un análisis exhaustivo de todas las creaciones realizadas para la máquina desde 1992 nos vamos a centrar en algunas de las creaciones del último año que ha parido nuestra tierra.

Por: Chema 









ESP Soft. Lo mismo te sacan una aventura conversacional que un arcade de scroll lateral. Lo cierto es que ESP Soft, lejos de especializarse en un tipo de juego, mantienen su versatilidad tocando una gran variedad de géneros.

ESP Soft, siempre fieles a su cita

Con la friolera ya de 11 años a sus espaldas, ESP Soft se ha convertido por méritos propios en uno de los referentes de la escena Amstrad en nuestro país. Este grupo de amigos, que comenzó su andadura con su propia visión del clásico Columns – **Columns CPC** – nos han vuelto a proporcionar numerosas horas de diversión con el lanzamiento de varios juegos, tanto creaciones propias desde 0 como colaboraciones con otros grupos de la escena y, fieles a su estilo de no tener estilo, volvieron a tocar diferentes palos, no centrándose en un único tipo de juego.

Por supuesto, tratándose de ESP Soft no nos podía faltar las correspondientes aventuras conversacionales de rigor. Su último lanzamiento, **El Misterio de la isla de Tökland** y basado en la novela del mismo título -con permiso incluido por parte de autor y editorial-, supone uno de los primeros trabajos con el parser DAAD desde el cierre del mítico estudio de Andrés Samudio Aventuras AD. Nos encontramos con una aventura de corte tradicional profusamente ilustrada con imágenes en prácticamente todas las localizaciones, convirtiéndola casi en una novela visual. El juego cuenta con una dificultad muy ajustada, permitiendo a los jugadores menos veteranos el poder avanzar sin desesperarse en demasía mientras que, a su vez, mantiene un mínimo de dificultad con el que satisfacer a jugadores más veteranos.

Durante el año pasado lanzaron la segunda parte de la aventura conversacional Mansion Kali, un proyecto a medias con el grupo Commodore Plus en el que esta ocasión tuvieron la oportunidad de colaborar un poco más en profundidad, aportando ideas para el juego, al contrario de lo que sucedió con la primera parte, en la que el juego estaba ya prácticamente terminado cuando ESP Soft se animó con la conversión a Amstrad CPC.

Con **La Guerra de Gamber** ESP Soft nos trajo un título que cualquier de nosotros hubiera comprado con lo ojos cerrados hace 25 años. No en vano los arcades de scroll







Conversiones. Porque no solo de juegos nuevos vive el usuario de Amstrad, en ESP Soft se encargan también de traer a las máquinas de Sugar algunos juegos creados para otras plataformas, destacando la colaboración con Commodore Plus para portar sus aventuras conversacionales así como la conversión de títulos Filmation.

lateral- ¡quién dice que en Amstrad no se puede!- llenos de acción eran el no va más en los salones recreativos. En La Guerra de Gamber encontramos eso y mucho más, una completa oda al cine de acción de los años ochenta desde el argumento hasta la ejecución, pasando por la portada y la música. Sin duda, uno de los lanzamientos del año.

La continua exploración de nuevas herramientas por parte de MiguelSky nos trajo dos títulos tenebrosos creados con el mítico 3D Contruction Kit. En **A Chance In Hell** y en **Dead by Dawn** nos vamos a encontrar dos mundos diseñados utilizando el Mode 1 para elevar la resolución de pantalla y pintar unos gráficos con aún más detalles. En ambos casos se trata de juegos de manufactura externa donde ESP Soft pone la conversión a Amstrad CPC. A destacar que Dead by Dawn está claramente inspirado en la película del mismo nombre, segunda película de la trilogía Evil Dead. En algunos momentos la máquina llegará a racanear debido al alto número de elementos en pantalla, pero por lo general son títulos jugables y lo espectacular de sus gráficos 3D compensa las puntuales ralentizaciones.

Comienza el despegue del #cpcretrodev de la Universidad de Alicante

Por suerte para la escena de Amstrad, se ha empezado a consolidar un nuevo evento de programación en nuestro país que promete darnos bastante alegrías en los próximos años. Se trata del concurso #cpcretrodev organizado por la Universidad de Alicante, que en esta segunda edición estuvo dotado con 400 euros en premios. Después de una primera edición un tanto titubeante – como suelen ser todos los comienzos- este año ha contado con 16 juegos presentados a concurso, la inmensa mayoría con elementos interesantes sobre todo en el campo de la inteligencia artificial; asignatura que, por otra parte, se imparte en dicha universidad utilizando máquinas Amstrad CPC. Tenéis más información al respecto en estas páginas en la entrevista que realizamos al impulsor de estas iniciativas, Fran Gallego.

Uno de los elementos que hace este concurso interesante, más allá de la disponibilidad de nuevos juegos en sí, es que todos los juegos se publican acompañados del código fuente, permitiendo que cualquier desarrollador de Amstrad pueda analizarlo y reutilizar aquellas funciones que más interesante le haya parecido para sus propias creaciones. Así que #cpcretrodev es más que un simple evento que nos genera nuevos juegos para la máquina; a su vez, ayuda a que nuevos desarrolladores puedan encontrar código de ejemplo para familiarizarse con las tripas de la máquina.

Con La Guerra de Gamber ESP Soft nos trajo un título que cualquier de nosotros hubiera comprado con lo ojos cerrados hace 25 años

Hablar de cada uno de los 16 participantes convertiría este humilde artículo en un tocho infumable, así que nos centraremos en los tres agraciados que se llevaron el gato al agua comenzando por auxilio aéreo, un sencillo juego ganador en la categoría de mejor programado en BASIC, en el que debíamos rescatar a unos hombrecillos caídos del cielo de una muerte segura. No es la octava maravilla del mundo, pero es una muestra más de que con BASIC y un poco de imaginación se pueden hacer cosillas curiosas.

Orc's Dungeon se llevó el segundo premio en la categoría general del concurso apostando por un juego de exploración en el que tenemos que







***También en concursos.*.** El despegue del concurso de programación #cpcretrodev de la Universidad de Alicante nos ha proporcionado 16 juegos nuevos, recopilados en edición física para el disfrute de todos los aficionados.

localizar un orbe en una mazmorra orca. Pero ojo, en Orc's Dungeon no tendremos solo que ser habilidosos con las teclas para esquivar o aniquilar enemigos, ya que el "sigilo" forma también parte importante del juego ya que los enemigos están dotados de cierta inteligencia, llegando algunos de ellos a dar la voz de alarma al detectarnos, lo que incrementa la dificultad de dicha pantalla en cuestión. Sin duda, un juego curioso para haberse programado en tan solo cuatro semanas.

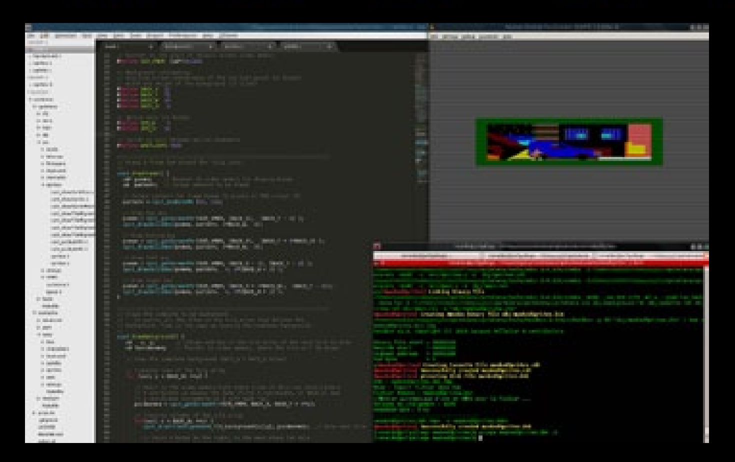
El ganador de esta segunda edición del concurso #cpcretrodev fue **Super Retro Robot Rampage**, un arcade en el que la premisa es bastante sencilla: acabar con todo enemigo a la vista para avanzar al siguiente nivel. Al contrario de lo que ocurría en la mayoría de juegos para Amstrad CPC, en Super Retro Robot Rampage contamos con un botón de disparo para cada una de las cuatro direcciones. Cada nivel cuenta con diferentes obstáculos que podemos utilizar para defendernos de los disparos de los enemigos, pero también encontraremos enemigos que sabrán sacarle partido a dichos obstáculos, así que ándate con ojo.

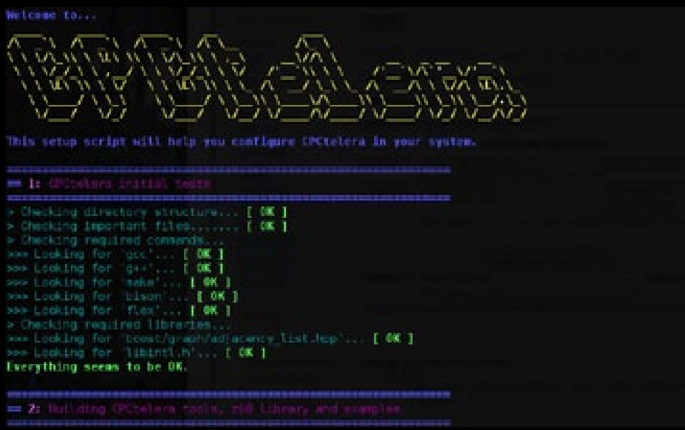
Existe una edición física con los 16 juegos presentados a concurso cuya recaudación va destinada directamente a premios para la tercera edición, que ya está en marcha. Dotada de 900 euros en premios, hasta el próximo 23 de octubre de 2015 se pueden presentar trabajos y optar a alguno de los premios en las diferentes categorías. Desde RetroManiac apoyamos este tipo de iniciativas y es por ello que formamos parte del jurado en esta edición.

La llegada de CPCtelera

El nacimiento de la librería **CPCtelera** es una de las noticias del año en el mundillo Amstrad, si no directamente LA NOTICIA, en mayúsculas. Muchos de los aficionados al mundillo Amstrad no han dudado en señalar a la complejidad de las herramientas como principal causa del bajo número de nuevas creaciones para Amstrad CPC. Bien es cierto que Amstrad CPC ya contaba con herramientas como la librería cprslib, mediante la cual era posible programar juegos para Amstrad CPC utilizando lenguaje C, pero la idea generalizada es que hace falta tener un conocimiento relativamente profundo de la máquina para empezar a hacer cosas interesantes. CPCtelera viene a cubrir ese hueco.

Con CPCtelera, los desarrolladores tienen en sus manos un conjunto de funciones de bajo nivel ya predefinidas con la optimización de recursos en mente y con abundante documentación. No solo eso, CPCtelera viene cargada de herramientas de terceros, como el Arkos Tracker, que permiten tener en un solo lugar la mayoría de herramientas necesarias para desarrollar juegos interesantes mientras se produce código lo más eficiente posible y libre de los







Potente herramienta. Con la llegada de CPCtelera los desarrolladores cuentan con una nueva herramienta con la que transportar sus creaciones de su mente a la máquina. Estructurada y fuertemente documentada, CPCtelera intenta por todos los medios facilitar el desarrollo sin sacrificar optimización.



bugs que se encuentran en otro tipo de herramientas. Así pues, facilidad de uso, optimización y recopilación de herramientas en una misma librería hacen de CPCtelera el candidato ideal para nuevos desarrolladores que quieran realizar nuevos juegos para Amstrad CPC.

Aún en su primera fase, el objetivo final de CPCtelera es convertirse en un completo Game Engine exclusivo para Amstrad CPC que permita a gente con un conocimiento menos profundo poder hacer realidad sus ideas. Aún es pronto para valorar el impacto en la comunidad, pero aun así la llegada de CPCtelera puede convertirse en el revulsivo que necesitaba la escena para despertar de su letargo. El tiempo nos dirá si se cumple o no.

La vuelta del Batman Group

Cuatro años después de que nos obligaran a replantearnos cuanto conocíamos sobre lo que daba de si la serie Amstrad CPC con la espectacular demo Batman Forever, el Batman Group ha vuelto a la carga con una nueva creación. Esta vez la demo, bautizada como Battro, no ha apostado por una superproducción en la que se mostrasen todas las grandes virtudes de la máquina sino que, de una manera más sencilla y con menos pretensiones, se ha enfocado en acabar de una vez por todas con el mito de que la serie Amstrad CPC no cuenta con un buen scroll. Una vez más han demostrado que la máquina es capaz de dar mucho más de lo que esperamos de ella y que está en las manos de los programadores el hacer un buen uso de los recursos.

Cabe destacar también la excelente labor del compositor malagueño John McKlain, parte muy activa en lo que a música se refiere de la escena Amstrad CPC, cuya melodía en esta demo del Batman Group suena espectacular, recordándonos nuevamente que a pesar de no tener la fama de otros sistemas, la serie Amstrad CPC es muy capaz de producir satisfactorios resultados en el ámbito sonoro. Y hablando de John McKlain, cabe destacar nuevamente su labor en el campo músical en otra espectacular demo para Amstrad CPC titulada Breaking Baud, segundo premio en la party Revision de 2014.



También en la demoescena. Sin llegar al nivel de Batman Forever, la nueva creación del Batman Group vuelve a dinamitar uno de los viejos mitos sobre el Amstrad CPC. El compositor malagueño McKlain repetirá en Breaking Baud, exprimiendo al máximo los circuitos musicales de la serie Amstrad CPC.

Redescubriendo clásicos

La serie Amstrad CPC tampoco ha sido ajena al sano ejercicio de la recuperación de juegos clásicos, bien sea mediante conversión directa de un juego existente en otra plataforma, bien mediante el homenaje a un título lanzando un juego que rinda pleitesía a algún producto largamente olvidado.

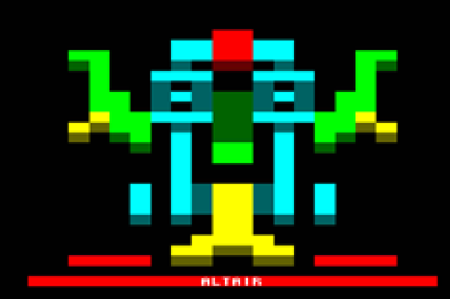
En esta ocasión contamos con la ayuda indirecta del viejo sistema rival de Amstrad, el Spectrum. Al amparo del I Concurso de Recreativas Españolas en tu Spectrum, el usuario IBM decidió portar el clásico **Altair**, un matamarcianos vertical de 1981 de la compañía española Cidelsa, no sólo a Spectrum sino también a Amstrad CPC. El resultado de dicha conversión es espectacular, calcando hasta el más mínimo detalle al juego original añadiéndole el reconocible colorido particular de la serie Amstrad CPC. El añadido del manual en pdf y portada, completa un título excelente.

Megablasters: Escape from Castle in the Clouds recupera el espíritu del juego original en una versión bastante más reducida pero que aún así conserva toda la esencia del clásico de Odiesoft

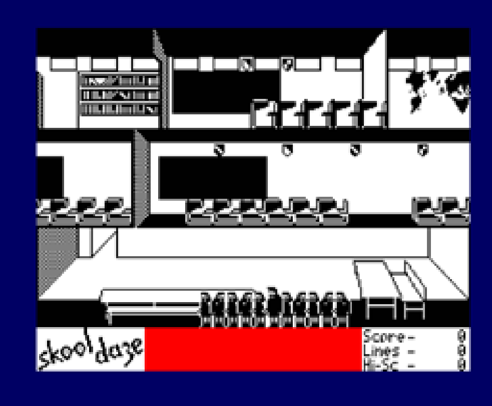
A comienzos de este 2015 se publicó el juego **Megablasters: Escape from Castle in the Clouds** como homenaje al vigésimo aniversario del lanzamiento del Megablasters original. Podríamos hablar largo y tendido del juego original, ya que es un título que tristemente ha caído en el olvido ya que fue lanzado cuando la máquina estaba muerta comercialmente en 1994. A medio camino entre título comercial y homebrew, este juego de corte Bomberman ocupa la friolera de dos disquetes por ambas caras repletos de niveles, alucinantes melodías y aguerridos jefes de final de fase que hubiera supuesto un auténtico bombazo si llega a ser lanzado tan solo un par de años antes. Por desgracia, su salida con la máquina muerta comercialmente y la ausencia del entusiasmo actual por las máquinas clásicas evitó que llegara a ser conocido más allá de un selecto grupo de entusiastas de la época.

Megablasters: Escape from Castle in the Clouds recupera el espíritu del juego original en una versión bastante más reducida pero que aún así conserva toda la esencia del clásico de Odiesoft. En esta ocasión contaremos con un único mundo dividido en varios niveles, con gráficos y









Recuperando los clásicos. Se han recuperado para la máquina viejos clásicos tanto de otras plataformas como clásicos olvidados del propio sistema Amstrad. Es el caso de Megablasters: Escape from Castle in the Clouds, que recupera la magia del título original de Odiesoft.



músicas renovadas; músicas que, ya que lo mencionamos, pertenecen nuevamente en parte al bautizado por ESP Soft “piruletas” de la escena Amstrad, John McKlain.

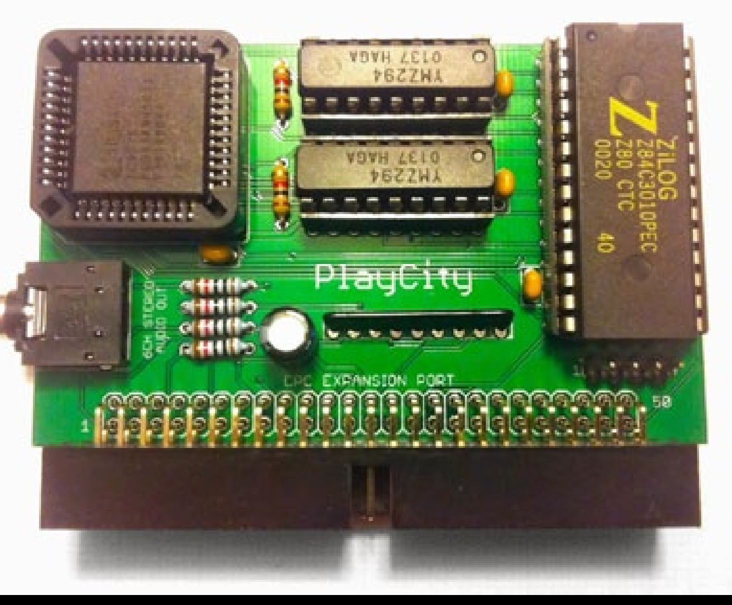
Otro clásico de Spectrum ha dado el salto recientemente a la serie CPC. Nos referimos a **Skool Daze**, el gamberro simulador de escuela que hizo posible lo que ningún niño hubiera pensado jamás: estar deseando salir de la escuela para “volver a ella” en nuestro ordenador. El caso de la conversión de Skool Daze a Amstrad CPC es bastante curioso, ya que la versión de Spectrum se encuentra en la actualidad desensamblada y perfectamente comentada, lo que ha permitido a Joseman ponerse manos a la obra con la conversión como si de un simple ejercicio de aprendizade de ASM se tratase.

La conversión de Skool Daze a Amstrad CPC no es exactamente 100% idéntica al original debido a ciertas limitaciones de tiempo que por el momento hace inviable reescribir grandes cantidades de código para sacar un mayor partido a la máquina, destacando esos gráficos en blanco y negro que lucirían mucho mejor utilizando otro modo gráfico, pero aún así supone una simpática recuperación para la plataforma y un descubrimiento para aquellos que no pudieron disfrutar del original en su día.

El CTC-AY ha muerto. ¡Viva el Playcity!

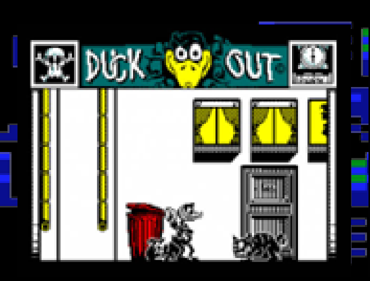
Durante el año pasado también pudimos ver algún que otro avance en el campo del hardware con aportaciones. El proyecto CTC-AY salió finalmente de su letargo con algunas modificaciones y nuevo nombre: Playcity. Esta nueva placa aporta diversas funcionalidades que convierten al Amstrad CPC en una máquina aún mejor.

En primer lugar añade nuevas funciones para el sonido, dos chips Yamaha YMZ294 compatibles AY, de modo que “incrementamos el número de canales de sonido de 3 a 9. Esto es positivo para juegos porque los 3 canales



También hardware novedoso. Playcity vio finalmente la luz, aumentando las prestaciones sonoras de la serie Amstrad CPC y mejorando el manejo de interrupciones del sistema.







de sonido que tiene el CPC no son suficientes para tener simultáneamente efectos de sonido en estéreo y una musica rica, y es que al solo haber 3 canales, o usas 2 para la melodía y 1 para los efectos de sonido, ya que si quieres SFXs en estéreo, solo tienes a tu disposición un solo canal de sonido para la melodía, con lo que se resiente siempre la experiencia sonora." nos cuenta Mauri, su creador. Así los chips incorporan tres canales izquierdo y otros tres derechos con posibilidad de mezclarlos en mono o estéreo.

Por otro lado incluye un contador/temporizador, el CTC propiamente dicho. Se trata de un chip programable Z80 CTC a 4MHz, y continúa Mauri: "Es importante poder interrumpir a la CPU, porque así podemos hacer que deje de hacer lo que estaba haciendo para que haga otra cosa, esa otra cosa suele tener más prioridad para nosotros y debe hacerse en dicho momento. Sin estos temporizadores, la única forma de que algo se produzca en un momento determinado es esperando con la cpu, pero esperar con la cpu es muy costoso, ya que el tiempo que pierdes esperando no lo puedes aprovechar para ir haciendo algo útil".

Esto, que normalmente está incorporado en las consolas y ordenadores de una u otra forma, sirve en ocasiones para programar rutinas mediante las que simular más colores en pantalla, dividir la pantalla, etc. "En nuestro caso es para mejorar el primitivo generador de interrupciones del CPC, muy poco preciso, ya que no es programable y solo genera una interrupción cada 300 Hz. Con está mejora ganamos muchísima más precisión, además de que se añaden al sistema 4 canales de interrupciones, con ello puedes superar las limitaciones de colores simultáneos en pantalla, usarlo para reproducir sonido digitalizado sin tener que desperdiciar toda la CPU en ello... abriendo la posibilidad a que los juegos utilicen muchas de las técnicas que se usan en las demos y que se basan en esperar con la CPU para sincronizarse con la pantalla."

Por desgracia el número de nuevas creaciones que hagan uso de las bondades de Playcity no ha sido demasiado alto y no tiene visos de crecer, demostrando una vez más el a veces exasperante exceso de purismo que rodea a la gran masa de aficionados a las máquinas de Alan Sugar, muy reacios a adoptar "en

masa" ninguna creación de hardware no relacionada con la carga de juegos, lo que acaba matando el atractivo de expansiones como Playcity entre los desarrolladores.

Un puñado de creaciones que auguran un excelente futuro a corto plazo

Aunque el número de nuevas creaciones presentadas durante 2015 no está siendo especialmente alto, en RetroManiac tenemos constancia de una buena cantidad de interesantes proyectos en curso que podrían ver la luz a lo largo de este año.

Entre los proyectos con más papeletas de ver la luz -si es que no lo ha hecho ya en el momento en que lees estas lineas- se encuentra **Duck Out!**, la conversión para Amstrad CPC del juego distribuido en su día por Dro Soft. Su creador, cngsoft, ya nos demostró su buen hacer con su particular remake de **Bubble Bobble** para Amstrad, **BB4CPC**, el cual fue una muestra más de que haciendo las cosas con tiempo y cariño se obtienen mejores resultados que los obtenidos por los "profesionales" de la desastrosa conversión original del arcade de Taito. Duck Out! se encuentra bastante avanzado y salvo contratiempos de última hora debería ver la luz a corto plazo.

Cabe destacar que cngsoft tiene otros dos interesantes proyectos en marcha aunque trabaja en ellos a diferentes velocidades. Por un lado está **Fix it Felix Jr.**, el famoso falso videojuego de la película "Rompe Ralph" que acabó siendo creado para multitud de sistemas. Durante 2014 pudimos ver una demo del juego para Amstrad CPC en RetroMadrid pero el proyecto está ahora mismo parado por parte de Cesar para centrarse en Duck Out! y **PS4CPC**, siglas bajo las que se esconde su conversión de **Parasol Stars** para Amstrad CPC. PS4CPC lleva también un buen tiempo en desarrollo y conociendo el buen hacer de cngsoft estamos convencidos de que la calidad final estará a la altura, por lo que esperamos su nacimiento como agua de mayo.

Otro de los proyectos anunciados durante este año que nos tiene encandilados es **El tesoro perdido de Cuauhtemoc**, un plataformas de exploración que ha levantado bastante expectación incluso a nivel internacional. En lo visto del juego hasta la fecha se ha podido apreciar un gusto por el detalle exquisito a nivel gráfico sin lastrar el movimiento del juego, por lo que El tesoro perdido de Cuauhtemoc puede convertirse en uno de los juegos del año si finalmente ve la luz durante 2015.

Sad1942, grafista de El tesoro perdido de Cuauhtemoc, ha trabajo también en otro de los proyectos que nos encantaría ver hecho realidad a lo largo de este año pero que mucho nos tememos no verá la luz. Nos referimos a **CPC Bros.**, la conversión no oficial de **Snow Bros** para Amstrad CPC parada desde hace un buen tiempo por falta de tiempo por parte del programador. Por suerte el proyecto en sí no está abandonado, así que deseamos que el bueno de Pacomix, el programador, acabe encontrando ese bien tan escaso hoy en día como es el tiempo para darle otro buen empujón a este más que prometedor proyecto.

De los chicos de ESP Soft siempre se puede esperar alguna cosa de buena calidad y en su entrevista ya nos han dado algunas pistas de que podemos esperar de ellos. A falta de datos más concretos, esperamos ese empujón final por parte de su último fichaje, Mode2, a dos proyectos que tiene bastante avanzados como son **Babaliba** -uno de los primeros trabajos de Dinamic Software y que nunca vio la luz en Amstrad CPC- y **Zombie Terror**, la conversión para Amstrad CPC del juego de Kabuto Factory que a punto estuvo de ver la luz durante la última edición de Retrosevilla.

Mención especial para otro juego prometedor cuyo desarrollo se está alargando posiblemente más de lo deseado incluso por sus propios creadores: **Juan Carmona en busca del CPC Perdido** en el reino de la princesa











ochobitera. Conocido coloquialmente como "los cabezones", el juego ya nos sorprendió gratamente cuando vimos las primeras imágenes en movimiento allá por 2013 debido a unos gráficos resultones, un movimiento suave -aunque sin scroll- y, como no, la música del onmipresente McKlain. El juego ha llegado a ser presentado en eventos como Gamepolis pero a día de hoy seguimos esperando poder ponerle nuestros joysticks encima.

Del juego que dudamos mucho que haga su aparición este año es la más que esperada conversión del clásico de Capcom **Street Fighter II** para Amstrad CPC. La tremenda envergadura de un proyecto de semejante calado obliga al empleo de ingentes cantidades de tiempo -tiempo que cada vez escasea más según nos cargamos de responsabilidades familiares- no solo en el desarrollo del juego en sí sino en el trabajo añadido de adaptar herramientas propias que ayuden en la creación de la conversión.

Sin embargo, tanto el programador -Augusto Ruiz- como el grafista -DaDMaN- son optimistas y consideran que tarde o temprano el proyecto será terminado y será posible jugarlo en un Amstrad CPC 6128. En la actualidad se encuentra prácticamente terminado un personaje completo, con todos sus movimientos especiales incluidos. Una vez terminada la titánica tarea de completar un personaje, el proyecto podría acelerar su desarrollo, siempre dependiendo del tiempo libre de DaDMaN para adaptar los nuevos gráficos. Aún quedan decisiones importantes por tomar para que el juego entre en la máquina, que podría afectar al tamaño o número de fotogramas, pero en general el proyecto se mantiene tan interesante como cuando fue anunciado hace ya un par de años

Pasad de pagar 60 eurazos por una triste Abadía del Crimen, no la necesitáis para disfrutar de una máquina que es capaz de proporcionaros diversión sin igual

Os echamos de menos

Cerramos este pequeño repaso a lo que ha dado de si la escena Amstrad CPC de nuestro país con un recuerdo a "los que nos han dejado", esos estudios y grupos de amigos que nos han proporcionado títulos de calidad para la máquina en el pasado pero que hace ya un par de años que no se acuerdan de nosotros muy a nuestro pesar.

Después de una primera toma de contacto con la máquina con Teodoro no sabe volar, el estudio Retroworks no ha vuelto a lanzar nada más para Amstrad CPC, lo que nos provoca un profundo dolor. No en vano, algunos de sus juegos como Los Amores de Brunilda lucirían espectaculares bajo las atractivas paletas de colores de Amstrad CPC. ¿A quien tenemos que sobornar?

La factoría mojona de The Mojon Twins también ha decidido darse un respiro de la plataforma Amstrad. Bastante prolíficos al principio, con títulos interesantes que dieron el salto a Amstrad CPC como Uwol 2 CPC o Sir Ababol CPC, hace ya también unos cuantos años que los chicos de mojonia no nos deleitan con su sentido del humor. Echamos de menos en Amstrad algunos de sus últimos güegos como Ninjajar!, Leovigildo ¿pero qué haces, Leovigildo? ¡¡Leovigildo!! o Sir Ababol 2, y desde aquí les animamos a que vuelvan a darnos esas tardes de diversión asegurada.

Y por último, pero no menos importante, queremos que volváis vosotros, jugadores, viejos compañeros de aventuras. Desempolvad vuestras viejas máquinas, arrancad vuestro emulador favorito y probad algunas de las joyas que han salido en los últimos tiempos. Probad, comparad, criticad constructivamente, dadle feedback a los desarrolladores ¡haced ruido! Sabemos que estáis ahí y sois más de los que os pensáis. Pasad de pagar 60 eurazos por una triste Abadia del crimen, no la necesitáis para disfrutar de una máquina que a día de hoy sigue dando alegrías y que es capaz de proporcionaros diversión sin igual.

John McKlain

Ready

Da igual donde miremos, sea en producciones españolas o del extranjero. Si miramos una nueva creación para Amstrad CPC, ahí está la música del compositor malagueño conocido en el mundillo como John McKlain. Hemos tenido una pequeña charla con él para ver que puede dar de sí la serie Amstrad CPC en lo que a su apartado sonoro se refiere.

Muy buenas John. Ante todo, darte las gracias por ayudarnos a mostrar al mundo las maravillas que se pueden hacer con la máquina de Sugar. Cuéntale a nuestros lectores un poco sobre tí.
Gracias por los halagos, uno hace lo que buenamente puede con sus limitados conocimientos. Empecemos por el principio. Soy de Málaga, empecé a tener uso de razón en los ochenta y crecí oyendo la música que ponían en la tele y en la radio y la que salía del altavoz de mi querido 464. Soy diseñador web de profesión y músico aficionado. Me apasiona la retroinformática, participar en nuevas producciones para sistemas clásicos y también soy admirador de la demoscene. Lo de McKlain (soy muy fan del personaje de John McClane, de la Jungla de Cristal) es un pseudónimo que tiene su origen en una broma privada entre un gran amigo y yo, y lo llevo usando desde finales de los 90.

La serie CPC de Amstrad fue el primer ordenador de muchos de nuestros lectores. Cuéntanos ¿Cómo llegó a tu vida?
Pues fue en 1986, y por culpa de un primo mio. Yo ya había tenido contacto con el spectrum 48k en casa de un vecino (tardes épicas jugando a los clásicos de ultimate: jet pac, pssst, cookie...) y con el C64 (recuerdo quedarme a cuadros al oír las voces digitalizadas del Ghostbusters), pero hasta que mi primo se compró un 472 y entró el primer ordenador en la familia, no empecé a darle el coñazo a mis padres para que nos comprasen uno. Al final coló y en la primavera del 86 llegó a casa un 464 con monitor de fósforo verde. El monitor murió hace años, pero el 464 todavía funciona.

Personalmente soy un gran fan de la música. ¿Cómo llega la música a tu vida? ¿En qué momento de tu vida decides que quieres componer música para Amstrad?
Si me pongo a echar la vista atrás, la música siempre ha estado presente en mi vida. Desde las sintonías de radio y televisión que oyes de pequeño (luego con los años te enteras de que casi todas eran de Vangelis, Alan Parsons o Jean Michel Jarre) o cuando llegan a casa las primeras cintas de cassette de dudosa procedencia, las primeras grabaciones de lo que te gusta de la radio, el flipar con las canciones de los juegos del ordenador, las primeras copias en cassette que te prestan los amigos, ese dia en el que traen a casa el primer equipo "hifi" y poquito a poco empiezas a hacerte tu discoteca de originales...
Realmente no tuve la inquietud de componer música para el amstrad en su momento. Lo que yo quería era hacer música, a secas. Pero no tenía ni un triste pianillo casio, y el cpc me hacía las veces de teclado, usando un programa en basic para tocar en vivo. Podias pulsar hasta 3 teclas a la vez (usando las 3 voces del AY). Cuando tuve mi primer PC con tarjeta de sonido en 1995 si que empecé a hacer música en el ordenador con trackers, y ya en 2001 me pasé al Reason. No fue hasta 2011 que empecé a hacer chiptunes para el Amstrad, y todo por un colega del foro de Amstrad.es que me picó para que le hiciese la música de un juego que estaba programando. Eso fue lo primero que hice, y de momento no he parado.



Las máquinas de Amstrad no tienen la fama que por ejemplo tiene el Commodore 64 en temas músicales. ¿Cuales crees tu que son las mayores virtudes del apartado sonoro de Amstrad? ¿Qué ventajas tiene con respecto a otros microordenadores?
Hombre, con respecto al C64, el tema del estereo, pero para de contar. El SID juega en otra liga, es un sintetizador en miniatura. El chip del Amstrad es más modesto, pero está presente en muchas otras máquinas (aunque sin estereo) y si se sabe programar se le puede sacar un gran partido. Solo tienes que escuchar las cosas que se pueden hacer con el tracker maxYMiser de Atari ST, por ejemplo. Eso suena a cualquier cosa menos a un Atari con un YM214

Suponemos que hoy día ya no se compondrá directamente sobre la máquina original.

Cuentanos un poco sobre las herramientas que utilizas para componer.

Supones bien. En este caso es la herramienta, el Arkos Tracker de Targhan. Hay otros trackers, pero para mi gusto unos pecan de complejos y otros de simples. El Arkos es el equilibrio perfecto, me gusta la filosofía que tiene. Es sencillo de usar y te da bastante libertad, y además también se puede usar para crear los FX de los juegos. Te permite componer para Amstrad, Spectrum/MSX y Atari ST. De hecho hace unos meses hice la música y los fx de mi primer juego de Spectrum, el Pentacorn Quest, usando el Arkos.

Una de las características más chulas del Arkos es que tiene soporte para midi (gracias SyX), y te puedes poner a tocar con un teclado controlador en lugar de usar el teclado del pc. Y para improvisar eso es fantástico.

¿Pruebas tus composiciones primero en emulador y después en máquina real? ¿Qué emulador reproduce mejor el sonido de la máquina real?

Normalmente no, la emulación que trae el Arkos es muy buena y apenas se perciben diferencias con la máquina real. Si que oigo la música en emuladores cuando pruebo los juegos o las demos en las que estoy trabajando. La emulación del sonido es más que decente en casi todos los emuladores de Amstrad, excepto en el Winape, que es una castaña, y que me perdone Richard.

A no ser que haga algo realmente loco en una canción que me haga dudar de cómo va a sonar al final (me pasó en la demo de Wake Up, por ejemplo), no me doy la trabajera de probar la música en el CPC. Tengo el 464 pelado, sin ninguna clase de expansión y sin monitor, y solo monto el tinglado para enchufarlo a la tele en contadas ocasiones. Probar la música me supone montar un cdt con la canción y el player, sacar el cpc del altillo, montarlo en salón, cargar el cdt en el 464 desde el movil... Aunque esto lo he hecho a veces para samplear los chiptunes directamente del Amstrad, no deja de ser un latazo.



Pasemos ahora al proceso creativo en sí. ¿Cual es tu método para componer? ¿Que trucos utiliza un compositor a la hora de crear una nueva melodía para un producto en concreto, digamos un juego o una demo? ¿Llegas a ver material antes de componer o tienes que imaginarte como se desarrolla el producto cuando te pones por primera vez delante de tu ordenador?

Si te digo la verdad, no sigo un método, al menos conscientemente. La música te viene cuando y como quiere, a veces una melodía principal, otras veces una base rítmica y otras veces una orquesta entera sonando en tu cabeza. También debo decir que el lugar donde me suele venir la inspiración con más frecuencia es en la ducha, pero es un engorro porque tengo que estar repitiendo lo que me viene a la cabeza en bucle hasta que me seco y me pongo con el ordenador XD

> «El chip del Amstrad es más modesto, pero está presente en muchas otras máquinas (aunque sin estereo) y si se sabe programar se le puede sacar un gran partido»

Cuando estás haciendo algo para un juego o una demo siempre ayuda que te muestren material gráfico o que te pasen algo para probar. Pero muchas veces he hecho la música a ciegas, en base a descripciones, y luego la he visto junto con lo demás. También hay veces en las que usas música inédita que ya tienes hecha y que vas evolucionando para acomodarla a una producción. En la mayoría de las demos ha sido así, pero en el caso de los juegos en los que he participado, casi toda la música que suena es de nuevo cuño.

En Breaking Baud, por ejemplo, tuve que hacer la música una semana antes del lanzamiento. La canción de la primera pantalla, la imagen de la chica, es la única que compuse exclusivamente para la demo, y es una versión 8 bits de un tema electronico mio. El resto son canciones que tenía almacenadas y a las que les di algunos retoque para la demo. Lo más gracioso es que según mucha gente la música casaba estupendamente con las imágenes. Igual las canciones estaban ahí en el disco duro esperando su momento.

¿Cuán estrictos son los límites de una máquina de 8 bits como el Amstrad CPC? ¿Como afectan estos límites a tu proceso creativo? ¿Supone un lastre por no disponer de recursos “ilimitados” o por el contrario “el hambre agudiza el ingenio”?

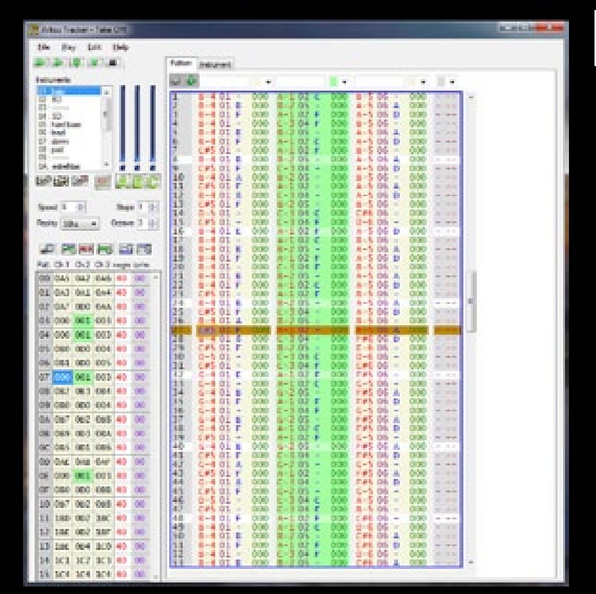
El problema recurrente que me encuentro siempre es la memoria. “Oye, que esto tiene que funcionar en 64 KB y quedan 4Kb libres para todas las músicas y los efectos especiales”. Y te tienes que poner a optimizar para que todo comprima mejor. Simplificando instrumentos, partituras, quitando florituras...

Con el tema de la memoria me he visto en situaciones de darme cabezazos contra el teclado. En la Battro del Batman Group quedaban libres 3200 bytes para la música, que iba en formato comprimido AYC, porque no se iba a usar el player del Arkos Tracker. Recuerdo haberme tirado hasta las 2 de la mañana modificando la canción para que ocupase cada vez menos y entrase en el buffer. Al final conseguí que ocupase 3180 bytes.

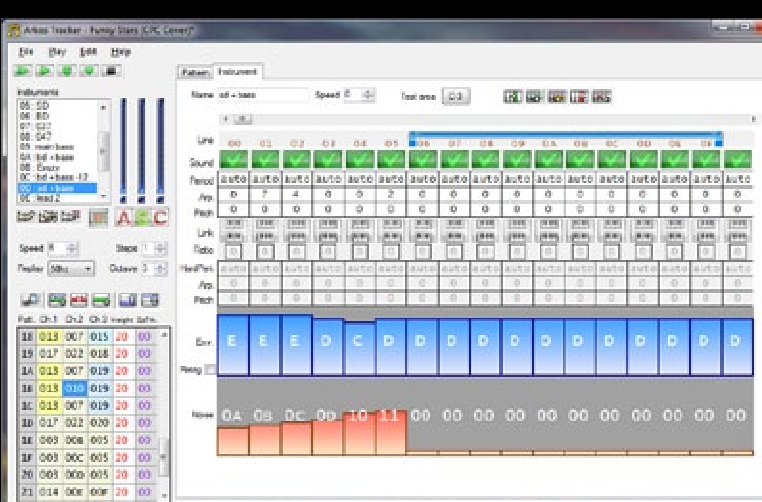
El tema de tener solo 3 canales no suele ser un problema, estoy tan acostumbrado que a veces con 2 canales me sobra y todo (véase la música ingame del Pentacorn Quest). Y si, muchas veces las limitaciones te hacen ser más creativo.

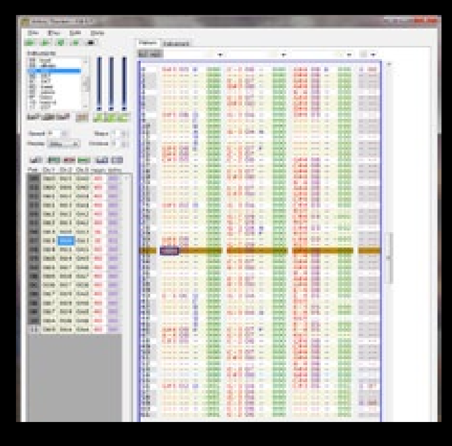
Eres posiblemente el compositor de música para Amstrad CPC más prolífico en la actualidad. Hemos podido disfrutar de tus melodías en demos, juegos... ¿De que trabajo te sientes más orgulloso?

Esto es como preguntarle a un padre que



Ponle algo de música a tus oídos. Capturas de Arkos Tracker, la herramienta predilecta de McKlain con la que ha compuesto algunas de sus maravillas sonoras.





cual de sus hijos es el más guapo XD

De las demos, posiblemente Wake Up, que fue la primera que hice y además son casi 5 minutos de música con un montón de secciones diferentes. Fueron varios meses de trabajo para terminar la banda sonora. Y de juegos La Guerra de Gamber, que además el tema del menú fue el germen de uno de mis primeros temas ochenteros. Y si se me permite nombrar a la competencia, la banda sonora del Pentacorn Quest es una de las que más orgulloso me siento. Espero ver este juegazo en CPC algún día.

¿Qué juego comercial de la época te parece una pasada pero te hubiera gustado a ti crear una música diferente que casase mejor con el juego?

Difícil cuestión... no recuerdo ningún juego de mis favoritos que tenga una música que no me guste. Pero en el CPC si que sufrimos demasiados juegos “mudos” y otros que tenían unas músicas demasiado buenas para la castaña de juegos que eran.

Por poner un ejemplo de juego mudo, o casi, lo del Last Ninja 2 de Amstrad me parece un crimen, pero vamos, el juego en su conjunto. Y esa chicharra que suena en el menú… madre mía.

¿Cómo ves a la escena chiptune en general? ¿Crees que entre los músicos se la considera una “carrera seria” o por el contrario es aún un reducto para “frikis”?

Pues en España al menos es una escena con bastante movimiento, hay gente que no para de sacar temas, que dan conciertos... eso sí, un porcentaje muy grande están metidos en el rollo de hacer música con la gameboy y el lsdj o similar. Tienen toda mi admiración y respeto, yo lo he intentado (en un emulador) y estoy ya mayor para eso. No tengo paciencia para componer con la cruceta y dos botones.

Y no se como lo verán todo esto los músicos serios. Supongo que la mayoría desde el desconocimiento y con aquello típico de “ah, musiquita de juego de gameboy”.

¿Y a la escena de Amstrad en particular? ¿A que crees que es debido que en nuestra máquina salgan normalmente menos producciones (juegos, demos) que para el resto de los grandes microordenadores de 8 bits?

Yo creo a que se debe a que somos pocos y una mitad está peleada con la otra... XD

Na, es broma. En nuestro país supongo que será una cuestión de preferencias. Aquí siempre se ha estado más por la labor de preservar el software y no tanto por desarrollar cosas nuevas, al menos hasta la llegada de ESP Soft. En Francia o en Alemania la escena era más potente y ha seguido teniendo vidilla todos estos años, a base de software y hardware nuevo. Pero tampoco nos podemos quejar, para cuatro gatos que andamos metidos en esto, lo que sale suele ser bastante bueno.

Ha sido un placer poder hablar contigo. ¿Te gustaría añadir algo para nuestros lectores?

Igualmente. Tan solo decirle a los lectores que si han sido capaces de llegar hasta el final de la entrevista, pueden hacer cualquier cosa que se propongan en la vida.

¡Ah! Y que se pasen por www.mcklain.com y pongan la oreja :)

¡Escanea este código para leer online la entrevista completa!

ESP Soft

Ready

No podía faltar en RetroManiac una entrevista que hacía tiempo que nos hubiera gustado realizar, pero que por uno u otro motivo siempre se nos ha quedado en el tintero, porque es de justicia reconocer el buen trabajo y la trayectoria del grupo que os traemos hoy y darles a conocer más allá de la pequeña escena Amstrad. Poneos cómodos y disfrutad de esta pequeña charla con los artistas de ESP Soft.

Ante todo nos gustaría daros las gracias por dedicarle un rato de vuestro tiempo a nuestra revista. ESP Soft nació hace ya la friolera de 11 años. Tiene su mérito, máxime si tenemos en cuenta que hace 11 años no existía esta moda "retro". ¿Cómo surge el proyecto? ¿Cuándo os vais uniendo? ¿Qué lleva a un grupo de personas a rescatar el Amstrad CPC y dotarle de nuevos proyectos?

David (6128): El mecenas del grupo es Carlos (Litos). Sin él y sin Raúl (Artaburu) y David (D-o-S) ESP Soft no existiría. Por mi parte descubrí ESP Soft tras la publicación del Columns CPC. Entré en el grupo de casualidad tras descubrir un bug importante en el juego Gates to Hell.

Litos: Fue en 2004. Conocí a Artaburu en los foros de la web. Artaburu propuso publicar en los foros un tutorial para programar juegos en ASM. Lo increíble es que Arta no había tocado en su vida este lenguaje de programación, es decir, todos los lectores aprendían con él paso a paso. Lo cierto es que pensé… si tenemos una web, ¿por qué no un sello bajo el que enseñemos a todo el mundo lo que estamos haciendo? Fue dicho y hecho. Podéis ver un trocito de historia aquí:
www.amstrad.es/2004

MiguelSky: Al crearse oficialmente ESP Soft, me pilló dentro, ya que yo formaba parte de aquel equipo de Columns CPC. Fue genial y emocionante ver plasmado nuestro trabajo en algo físico y visible para el resto de la gente.

Artaburu: Estoy llorando de emoción recordando aquellos lejanos tiempos, la historia es como la cuenta Litos pero aquí añado mi punto de vista. Todo empezó como un tutorial para aprender a programar en ensamblador, navegando encontré una web sobre Amstrad que tenía un foro y que ya administraba Litos (ya no sé qué fue antes, si la web sobre CPC de Litos o si Amstrad hizo un CPC por la web de Litos). Allí había un subforo de programación y hubo un tío que colgó un programilla en BASIC que dibujaba el sprite de Phantomas 2. Aquello despertó el interés dormido que yo tenía sobre cómo se programaba un juego que se moviera rápido.
Ahí tirando de Litos, D-o-S y MiguelSky sacamos el Columns y luego el resto es historia.

McKlain: Yo llevaba pululando por los foros de la web desde 2006 y me uní al grupo en 2012, con Imaginario Colectivo, cuando gg me pidió que hiciese la música. Apenas hacía un año que había empezado a hacer chiptunes y me gustaba la idea de ponerle





01. Arquimedes XXI, juego de Dinamic que nunca salió para Amstrad y que Esp Soft creo desde cero.
02. El primer proyecto de ESP Soft: Columns CPC.

la música a otro juego (el primero fue Blastardo).

gg: En mi caso todo empezó con Aqua, mi primer programa en ensamblador. Llevaba ya tiempo siguiendo el foro, sin intención de registrarme, cuando una duda surgida durante el desarrollo me hizo cambiar de idea. De hecho, tardé en dar el paso porque estaba tratando de centrarme en los estudios y porque no me veía con nivel suficiente. Menos mal que recapacité porque esta afición ha resultado ser la válvula de escape perfecta para los problemillas del día a día.

Hay algo que nos encanta de vosotros y es la variedad de temáticas que empleáis en vuestros juegos. Se podría decir que no estáis encasillados: habéis hecho desde "conversiones" o juegos fuertemente inspirados en otros existentes como "Columns CPC" a aventuras conversacionales, videoaventuras o juegos de acción de elaboración propia. ¿Cómo es el proceso creativo de un juego propio de ESP Soft? ¿Cómo pasa de mera idea en la mente de sus creadores a juego terminado?

David (6128): Esto mejor te lo contesta Antonio (gg). Es un crack a la hora de tener una idea y convertirla en videojuego. Tampoco quiero olvidarme de Raúl (Artaburu), que aunque últimamente está muy liado es el programador original del grupo. No olvidemos lo importante que ha sido la librería CPCRSLib de Artaburu a la hora de programar juegos nuevos para CPC.

Artaburu: Sí, gracias a los Mojon Twins por el soporte. Generalmente hay una idea que recoge el programador (bien propia o bien sugerida), y va mostrando progresos e incorporando colaboraciones de los miembros. Es un trabajo en equipo bastante bien engranado.

Litos: Lo cierto es que, por lo general, la última palabra la tiene el programador. Actualmente el más activo es Antonio (gg) y en cada trabajo que realiza se puede ver una notable evolución técnica. Si en su último trabajo pudimos disfrutar de un juego de acción, con un suave scroll, en el que teníamos que lidiar con peligrosos delincuentes callejeros, esperar a ver lo que está preparando ahora.

MiguelSky: En mi caso, la producción viene en función de sobre qué esté trabajando en ese momento. Así surgió Nheredia, practicando sobre el parser PAW, y los trabajos con Commodore Plus con el parser Quill. Ahora ando con 3D Construction Kit, la Churrera…

gg: ¡Qué exagerados! Pero se agradece, que conste. En realidad, lo que ocurre es que espero a que los proyectos estén relativamente maduros antes de implicar a los demás. Hasta ese momento son sólo historias en una libreta, gráficos en el emulador o ambas cosas.

A su vez, tenéis también una considerable cantidad de colaboraciones con otros grupos en vuestro haber. ¿Soléis únicamente convertir a Amstrad esos juegos o la colaboración va más allá y tenéis "voz y voto" a la hora de desarrollarlos?

David (6128): Hace años se convirtieron para CPC varios juegos originalmente de Spectrum. Fue una coproducción bastante interesante con el grupo ya desaparecido CEZ Games Studio. En los últimos años MiguelSky ha convertido al CPC varias aventuras conversacionales procedentes del C64.

MiguelSky: Bueno, salvo el primer Mansión Kali, que me encontré prácticamente terminado, los siguientes trabajos con Commodore Plus se han desarrollado a la par en C64, Spectrum y CPC y en ellos hemos sido parte más activa y aportado ideas. La verdad es que da gusto trabajar con ellos y son muy receptivos a nuevas sugerencias.

«Si en su último trabajo pudimos disfrutar de un juego de acción con un suave scroll esperar a ver lo que está preparando ahora»

Litos: Por lo general las colaboraciones y/o conversiones han surgido de forma espontánea o, en algún caso, se ha trabajado de forma paralela en ambas versiones. Particularmente me siento muy satisfecho con Arquímedes XXI, la conversión a Amstrad CPC de la aventura conversacional de Dinamic. Fué un gran trabajo por parte de MiguelSky y DevilMarkus (un colaborador alemán) para un juego con el que teníamos una espinita clavada por su omisión para el sistema en Amstrad CPC.

gg: Otro ejemplo es ilogicall. Estábamos trabajando por separado en proyectos similares y decidimos hacer un mismo juego. En aquella ocasión los amigos de Spectrum tenían el proyecto mucho más avanzado y lo que hicimos fue adoptar su concepción.

Otro de los detalles por el que os deberían estar agradecidos los aficionados es vuestra faceta de arqueólogos digitales, ya que habéis podido rescatar de cajones algún que otro juego olvidado. Contadnos un poco como se hace eso de rescatar del olvido proyectos que nunca llegaron a ver la luz hace más de 20 años.

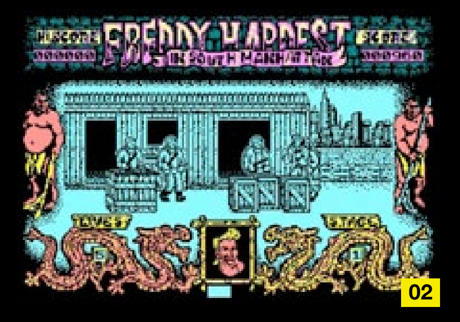
Litos: Como he comentado anteriormente, Arquímedes XXI fue un trabajo, desde cero, de ESP Soft, es decir, nunca existió versión para Amstrad CPC y se creó íntegramente a partir de la versión de Spectrum.

MiguelSky: Bueno, y la música de la versión MSX.

Litos: The Prayer of the Warrior fue un impresionante trabajo por parte de Syx que, incluso, rehizo parte del código para que fuera jugable. Podéis ver la historia de la recuperación en: http://amstrad.es/articulos/varios/recuperando-un-trozo-de-historia.php Espejos fue también todo un hallazgo, un juego que recuperó gente de la escena del Spectrum en un disco perdido y que nos pasaron para que lo remozáramos un poco y se lo hiciéramos llegar a la gente del Amstrad CPC. Tan sólo le incluimos una pantalla de carga y creamos una cubierta, tal y como creemos, lo hubiera hecho Dinamic que, teóricamente, debería















01. Con La Guerra de Gamber Esp Soft nos demuestra que se puede hacer buen scroll en Amstrad. *02.* Freddy Hardest en Manhattan Sur, juego para olvidar de Dinamic. *03.* Una de las numerosas aventuras conversacionales creadas por Esp Soft, Neheredia. *04.* El Buscador de Código, programado en BASIC. *05.* ESP Soft no se ha cortado a la hora de trabajar con 3D Construction Kit. *06.* El Paciente 106 en colaboración con CEZ. *07.* Nuevamente Esp Soft crea desde cero un juego que no llegó a salir para Amstrad como es Babaliba.

haber publicado este juego.

Tenéis en vuestro haber una considerable cantidad de aventuras conversacionales, tanto de temática propia como colaboraciones con otros grupos. ¿quién es el adicto a teclear? ¿Qué tienen estas aventuras que a tanta gente les hace olvidar el QAOP? ¿Qué tiene más trabajo, desarrollar una videoaventura o currarse desde 0 una aventura conversacional?

David (6128): Miguel Ángel (MiguelSky) es el maestro de las conversacionales. Ama a las conversacionales. Hasta se anima a traducir aventuras de otros idiomas.

Litos: Lo cierto es que MiguelSky es el que más tiene que decir en este punto. Él ha participado casi en todas las que hemos publicado. A día de hoy tenemos una prácticamente terminada con un parser creado por Artaburu, que está a la espera de incluirle mejoras gráficas, pero de esto hace ya cuatro o cinco años y nunca nos ponemos fechas de terminación en los proyecto, ya que es un hobby.

Artaburu: Pues mira, ahora que lo comentas, es verdad. La empezamos hace muchos años y ahí sigue en la recámara, y eso que conseguiste que Luis Royo nos dejara un dibujo suyo como portada.

Litos: Bueno, de momento conseguí que la ilustración nos la dejara López Espí. Lo de Luis Royo son palabras mayores. :)

MiguelSky: Me poneis colorado. Pero no hay que olvidar la estrella de la colección, El Paciente 106, en la que no tuve que ver hasta la fase de probeteo final. La verdad es que me fascinan los mundos que ponen a tu alcance las conversacionales y siempre estoy buscando el modo de traer el mayor número posible a nuestro sistema y hacerlas llegar a más gente.

Hablando de aventuras conversacionales; Nheredia se lanzó como la primera de una serie de aventuras. ¿Qué pasó con el proyecto? ¿Pensáis lanzar el resto de aventuras en el futuro?

Litos: Tengo prácticamente terminada la historia de la segunda parte, así como los puzzles y tramas pero, como ya he comentado anteriormente, no nos ponemos fechas y ahí está para cuando Miguel tenga tiempo y ganas de programarlo.

MiguelSky: El tiempo es lo que nos limita hoy en día y tienes que ir poniendo prioridades o no acabas nada.

Vuestro último juego de elaboración propia, La Guerra de Gamber, es una auténtica oda al cine de acción de los ochenta. ¿Cómo fue su creación? ¿Qué tal fue su acogida?

David (6128): La acogida de La Guerra de Gamber creo que fue correcta sin más. El juego es muy entretenido, variado y asequible desde el punto de vista jugable. Pero sí que es cierto que no es para todo el mundo.

MiguelSky: Pedazo de carátula, musicón y juegazo. Creo que el resultado fue muy equilibrado pero la respuesta fue normal, como dice David. Esto creo que se debe a que muchos de los componentes de la comunidad son expertos (no hay ironía en esto, es un hecho), resulta complicado sorprender.

McKlain: El proceso de creación del Gamber fue el habitual. gg nos presentó la idea, ya tenía una demo técnica y todo, y yo me puse a hacer música sin saber si iba a caber en el juego final. Como las melodías les suelen gustar al grupo, es una manera de hacer presión para tener audio en los juegos *risas*.

> «64 KB, CPC básico, ya da para hacer juegos aunque hay que apurar al máximo y dejar cosas fuera»

gg: El proceso fue como ya se ha comentado. El juego se hizo con mucha ilusión y prestando atención a los detalles. En cuanto a la acogida, no estoy descontento. Al fin y al cabo, tampoco es que fuera una idea novedosa y asumo que muchos lo habrán visto como un juego más del género. Para mí, en cambio, ha sido algo especial. Siempre había querido programar un juego de ese tipo y ahí está, justo como quería.

La verdad es que La Guerra de Gamber se mueve bastante bien, tiene una paleta de colores que más típica de Amstrad no podría ser e incluso cuenta con una grandiosa melodía. ¿Cómo hacéis para que os quepa todo para un simple Amstrad CPC 464? ¿Qué herramientas utilizáis normalmente, tanto en este caso en concreto como en el resto de vuestras creaciones?

David (6128): Tenemos unos programadores que saben exprimir el CPC. En cuanto a la música… ¿verdad que las composiciones de McKlain son una puñetera maravilla? Si es que no hace un tema malo *risas*

Litos: Lo de McKlain es algo increíble. Sus melodías podrían, sin mucho esfuerzo, haber sido auténticos hits en los años 80.

MiguelSky: Yo soy partidario de las versiones 64KB, que es el sistema originario CPC. Bueno, y fue mi sistema de siempre aunque ahora use disco flexible y/o duro.

Artaburu: 64 KB, CPC básico, ya da para hacer juegos aunque hay que apurar al máximo y dejar cosas fuera. A mi me daba rabia de joven que hubiera juegos para Amstrad 128 KB que yo no podía utilizar. ¡Nunca mais!

McKlain: Así da gusto hacer cosas para el Amstrad, hombre… Yo uso el Arkos Tracker para componer y hacer los FX, y de momento nadie me saca de ahí.

David (6128): Que nadie te saque de ahí. Eres el Gominolas de nuestro tiempo. Y como Gominolas ya está cogido te vamos a llamar Piruletas. :P

McKlain: Llamadme como queráis, pero llamadme, cabrones.

gg: Es cierto, las músicas de McKlain son una maravilla. Hasta me pasé al Arkos Player para poder hacer uso de ellas…
En cuanto a lo de exprimir el CPC, se hace lo que se puede en cada momento y es que el aprendizaje nunca termina. Por suerte, hay mucha documentación y bastantes utilidades disponibles que ayudan a sacarle partido a la máquina. Herramientas como Sprot, los trackers o los compresores y



01. Contenido de la edición física especial de RetroMadrid. 02. Contraportada con listado de juegos y capturas de pantalla. 03. Carátula de la edición física. 04. Fotograma de la demo "Batman Forever" del Batman Group. 05. El Prisionero, aventura conversacional con Commodore Plus.









descompresores facilitan mucho las cosas y ayudan a que lo aprendido luzca más.

Os habéis atrevido incluso con el BASIC con BCM, El buscador de código. ¿Cómo fue el crear un videojuego utilizando BASIC? ¿Tenéis previsto lanzar alguna cosilla más, quizás con código comentado para aquellos que quieran iniciarse en el tema?

Litos: Cierto, BCM fue un gran trabajo de gg en BASIC, un BASIC muy elaborado y optimizado, tanto que, en algunos casos, sorprende que el juego esté programado así. Arquímedes XXI, aunque no lo parezca, también está programado en BASIC, aunque se utilizan rutinas de ASM para dibujar los gráficos.

gg: En realidad yo trabajo mucho a base de ensayo y error y fallo más que acierto, aunque eso no lo ve nadie. En el caso de BCM, la idea era exprimir el BASIC al máximo. Quería de todo, hasta música durante el juego. Por desgracia para vuestros oídos, no es de McKlain, sino mía, pero ahí está. Es un juego que recuerdo con mucho cariño y no descarto repetir la experiencia.

¿Creéis que una máquina como el Amstrad CPC fue bien explotada en su día? ¿O es ahora gracias a gente como vosotros cuando se ve el verdadero potencial de la máquina?

David (6128): En su época se explotó bastante el CPC, sobre todo por parte de desarrolladores ingleses (ese David Perry). Pero la máquina daba para más. Ha sido en los últimos años cuando se ha visto todo el potencial que tiene esta máquina si

se sabe programar para ella.

Litos: A día de hoy se ha demostrado que podría haberse hecho mucho más y mejor. Sólo hay que echar un vistazo a las increíbles demos que, de vez en cuando, aparecen para Amstrad CPC.

Artaburu: Sí, pero una demo no se juega… En mis años mozos no buscaba alardes técnicos sino que buscaba juegos divertidos y bonitos. Ahora me pasa parecido, sí que hay demos impresionantes y juegos a pantalla completa que son la leche pero creo que el potencial de la máquina no es lo más importante a la hora de disfrutar de la misma.

McKlain: Hubo de todo, de lo mejor y lo peor. Sufrimos grandes mojonadas, algunas exclusivas y otras provenientes de otros sistemas, y juegos realmente increíbles. Para mi gusto los que mejor explotaron las capacidades del CPC fueron los programadores franceses.

gg: Hubo de todo en su día. Ahora la cosa es distinta porque no tenemos la presión del mercado y podemos dedicarle a cada proyecto el tiempo que sea preciso. Todo eso sin contar con el conocimiento acumulado de que disponemos y que tiene su origen en lo que se hizo en aquellos años.

Tenemos justo delante de nosotros la edición especial 10º aniversario de vuestros juegos que sacasteis para Retromadrid 2014. Lo cierto es que vuestros juegos no suelen contar con ediciones físicas. ¿A qué se debe que hagáis tiradas tan cortas que se agotan en minutos? ¿Creéis que hay falta de interés por parte de los usuarios?

David (6128): ESP Soft nunca ha tenido intención real de vender sus juegos. Es más por la diversión de sacar juegos nuevos que por venderlos. Ahora mismo apenas se venden juegos en edición física para Amstrad CPC. Por ello es mejor sacar tiradas limitadas para abarcar a un reducido número de amantes de las ediciones físicas que son fieles a este tipo de productos. Siempre hay gente que se queda fuera pero no se puede contentar a todo el mundo.

Litos: Además, no es nada fácil el tema de la producción. Conlleva gastos, negociaciones, más trabajo y hay que tener en cuenta que no editamos con ánimo de lucro, el precio es para cubrir los gastos de producción.

Artaburu: Al principio sacábamos las versiones físicas de los juegos con Computer Emuzone Games Studio y creo que todavía llevan copias para vender en las ferias retro de los primeros juegos. Yo lo veo más como un homenaje a los usuarios ya que les damos la oportunidad de tener nuestros juegos en formato físico a precio de coste.

¿Cómo veis el futuro de la máquina? ¿A qué pensáis que es debido que Amstrad CPC no reciba el tipo de cariño que reciben otras máquinas que copan portadas de revistas y eventos retro a pesar de haberse vendido menos en nuestro país? ¿En qué pueden ayudaros nuestros lectores para animaros con vuestros proyectos?

David (6128): La verdad es que es cierto, el mundillo del CPC en España está un tanto parado. En el extranjero tampoco es que haya mucho más movimiento. Espero que el boom actual por la retroinformática perdure unos años más y que no sea una moda pasajera. Lo importante es seguir manteniendo viva la chispa. La gente que juega a nuestros juegos suele comentarlo en el foro y en Facebook. Así nos enteramos de qué opinan los demás y vemos dónde podemos mejorar en el próximo juego. Siempre aceptamos las críticas constructivas.

> «A día de hoy se ha demostrado que podría haberse hecho mucho más y mejor. Sólo hay que echar un vistazo a las increíbles demos que, de vez en cuando, aparecen para CPC»

MiguelSky: Bueno, y al final las destructivas también. Somos unos sosos.

Artaburu: Creo que la máquina seguirá por su camino, en silencio y sin meter ruido. Creo que desde GUA, Amstrad.es, ESP Soft y otros grupos CPCeros intentamos dotar de contenido a la escena del CPC pero somos los que estamos, no vamos a conquistar mucho más mercado a estas alturas. Si los lectores ya han llegado hasta aquí, a ver si se animan a dar el paso y salir del armario. Sabemos que usáis el CPC en la intimidad. Uníos a nosotros en esta cruzada.

McKlain: El futuro pinta mejor que nunca. Cada vez hay más gente interesada en el CPC o que "vuelve al redil" ya sea para revivir viejos momentos o para probar lo nuevo que hay para los Amstrad. Creo que van a ser unos tiempos moviditos.
La mejor ayuda que pueden prestarnos los lectores es participando en la comunidad, ya sea desempolvando sus ordenadores o tirando de emuladores, jugando, comentando, aportando ideas...

MiguelSky: Además creo recordar que ya hicimos un llamamiento en las instrucciones de alguno de los juegos a que contactara con nosotros todos aquellos interesados.

McKlain: El problema es que nadie se lee las instrucciones.

gg: Yo soy más pesimista y asumo que todo esto se irá desinflando más y más hasta desaparecer. En mi caso, supongo que llegará un día en el que no tenga un proyecto o no tenga tiempo para desarrollarlo. Sólo espero que, si eso ocurre, nos quede al menos la emulación para poder matar el gusanillo cada vez que asome.





Los inicios. Imaginario Colectivo, primer trabajo musical de McKlain para ESP Soft.

David (6128): gg es de los míos. Al menos esperemos que todo esto dure un poquito más. Venga, sólo un poquito más. :)

Por cierto ¿habéis tenido tiempo de probar CPCtelera? ¿Qué opináis del proyecto? ¿Puede una iniciativa así ser lo que necesitan aficionados del mundillo para dar el salto y atreverse a crear ellos sus propios juegos?

David (6128): Todavía no la he probado pero tiene muy buena pinta. Desde luego si la gente no se anima con esto no se va a animar con nada. Me parece un proyecto que merece mucho la pena y que hay que aplaudir.

Artaburu: Yo no he podido probarla por falta de tiempo. Es una iniciativa muy buena, con unas rutinas muy bien estructuradas y comentadas. Fácil de instalar y fácil de utilizar. Ojalá fuera lo que necesitan los aficionados para dar el paso a programar pero no lo veo muy claro, obviamente habrá quien lo pruebe y haga sus pinitos. Lo que ofrece CPCtelera ya existía más o menos y tampoco es que supusiera una revolución de desarrollos nuevos. Al final es cuestión de interés real, creo que ya hay muchos medios para crear juegos pero el paso hay que darlo.

MiguelSky: Yo sí que he podido darle un tiento. Compilé alguno de los ejemplos y lo estuve modificando a mi antojo. Todo ello me sirvió para constatar, como siempre, que sólo la práctica es lo que da la maestría. Hay que usarlo para ir mejorando nuestra habilidad pero sí pone un buen puñado de herramientas a tu alcance. Quien no quiera iniciarse es porque no quiere.

McKlain: Pues he visto que viene preparada para usar el Arkos Tracker, con lo cual tienen mi bendición urbi et orbi y mi ora pro nobis.

gg: Tiene una pinta estupenda y me gustaría que animara a más gente a programar, pero soy de la misma opinión que Artaburu. Salta a la vista que es una librería muy trabajada y seguro que facilita bastante la creación de juegos, pero ahora hace falta que la gente se ponga con ella y le saque partido

No nos gustaría despedir esta entrevista sin intentar, como es nuestra labor y obligación, tiraros un poco de la lengua. ¿Qué se está cociendo ahora mismo en la mansión de ESP Soft? ¿Qué nuevas alegrías nos estáis preparando?

David (6128): Top secret. Jejejeje. Hay varios juegos en desarrollo y esperamos que durante este año vayan saliendo. Uno está al caer.

Litos: Pues… algo he dejado caer en otra pregunta. Sólo podemos deciros que habrá más acción, más aventura y más diversión. Tanta como nuestro tiempo libre nos permita… :)

McKlain: Melodías medievales.

David (6128): Calla, hombre. No des pistas :P A ver si Jesús (Mode 2), el último fichaje de ESP Soft, se anima y le da el empujón final al Babaliba.

MiguelSky: ¡Y a más cosas!

gg: Yo no soy de dar pistas, pero algo hay en el horno. A ver qué sale.

MiguelSky: ¡Mmmmm! Ya huele y todo.

David (6128): Huele francamente bien.

Nos gustaría nuevamente daros las gracias por vuestro tiempo. ¿Qué os gustaría añadir a la entrevista?

David (6128): Sólo pedir a los usuarios de Amstrad CPC que sigan como hasta ahora disfrutando de esta máquina, ya sea con juegos clásicos o modernos. Que la chispa no se agote. Larga vida al CPC.

Litos: Es un inmenso placer comprobar que todavía se puede crear expectación haciendo cosas para nuestros ordenadores favoritos. Nuestras ganas de hacer cosas son directamente proporcionales a la respuesta de los aficionados, de modo que ya sabéis. Si os gusta, hacérnoslo saber. Y si no… sugerirnos qué queréis.

Artaburu: Gracias a RetroManiac por la entrevista. Por acordarse de nosotros.

MiguelSky: Sí, y por darnos más visibilidad.

McKlain: Me gustaría añadirle algo de música. Una para la intro http://goo.gl/SwS6CB y otra para la despedida http://goo.gl/gHKVqq Y también una medalla de chocolate para el que haya llegado leyendo hasta aquí.

gg: Gracias a vosotros. Ha sido un placer.

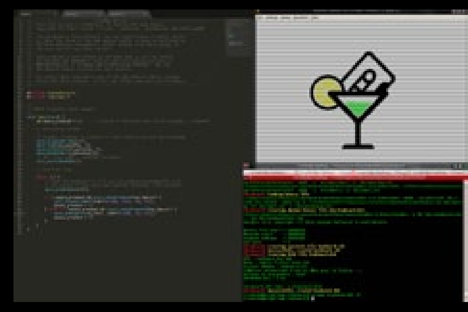
¡Escanea este código para leer online la entrevista completa!

Fran Gallego

Ready

Los usuarios de Amstrad CPC hemos recibido una gran noticia con el lanzamiento de la librería CPCtelera, un conjunto de herramientas que permite crear de una manera más sencilla nuevos juegos para Amstrad CPC. Lo cierto es que su creador, Fran Gallego, tiene una relación con la máquina digna de contar. No solo es un desarrollador propiamente dicho que ha empleado su experiencia para crear la herramienta que considera puede simplificar la creación de juegos para Amstrad, también utiliza máquinas de Amstrad para impartir clase en la asignatura de la que es titular en la Universidad de Alicante. Por ello, en RetroManiac nos hemos puesto en contacto con Fran para que nos cuente que tiene de especial esta máquina como para tener cabida a día de hoy en la universidad, así como para que nos hable de sus otros proyectos.





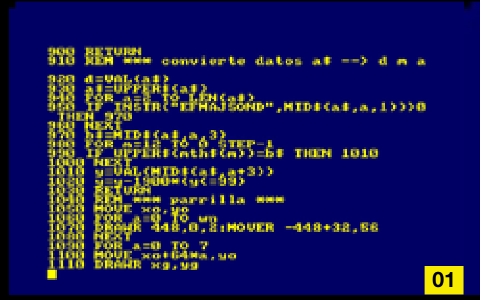
Máquinas a punto. Fran en su despacho de la Universidad de Alicante acompañado de su flamante Amstrad CPC 464.CPCtelera facilita la creación de juegos para Amstrad CPC.

Muchas gracias por dedicarnos un rato de tu escaso tiempo. Para aquellos que no te conozcan, explícale a nuestros lectores quien es Fran Gallego y a que se dedica.
Soy profesor en la Universidad de Alicante, ingeniero en informática de profesión y me metí aquí en la universidad con temas de inteligencia artificial y videojuegos. Tengo la suerte de no solo haberme pasado media vida aprendiendo informática gracias a que uno empezó a jugar con un Amstrad CPC sino a tener la suerte de disfrutar haciendo videojuegos y pudiendo enseñar a los demás.

A todos nos marca ese momento en la vida en el que recibimos nuestro primer ordenador. ¿Cómo llega el Amstrad CPC a la casa de Fran Gallego?
Es una cosa curiosa, porque yo ya apuntaba maneras cuando tenía cuatro añitos, que me dejaban solo y montaba videoconsolas, desmontaba radios... cosas de este estilo. Y como vieron que me gustaba estas cosas tecnológicas mis padres pensaron en comprar un ordenador. Hablaron con mi abuela que era la que estaba dispuesta a poner el dinero que eso valía y un día cuando tenía ocho años fuimos a una tienda y le vendieron a mi abuela el Amstrad CPC.

Nos has dicho que eres ingeniero en informática y que trabajas en la Universidad de Alicante. Intuimos la influencia del regalo de esta máquina a una edad tan temprana a la hora de decidir tu futuro. ¿Qué tienen este tipo de máquinas, en este caso el Amstrad en particular, hasta tal punto de que te marque el futuro laboral e incluso te incite en tu tiempo libre a crear diferentes iniciativas?

Yo creo que más que la máquina en sí mismo fueron los videojuegos los que me llevaron hasta aquí. La máquina obviamente colaboró porque cuando tienes tu primera máquina le dedicas todo tu tiempo, pero la máquina vino porque los videojuegos habían venido antes. Y lo que tiene de bueno en particular el Amstrad CPC y en general las máquinas de 8 bits es que dentro de la sencillez que tienen puedes aprender muchas cositas con el BASIC que trae. La única información que podías tener era el manual del usuario y alguna revista que comprases. Y luego lo típico de teclear listados. Todo eso te va haciendo desarrollar una serie de capacidades





03

gracias al potencial enorme para desarrollar tu creatividad que tienen estas máquinas. Exactamente igual a lo que se te ocurra en la cabeza lo puedes dibujar, poner, mover y con la sencillez que tenía el BASIC uno empieza, empieza, empieza... va desarrollando va desarrollando... y al final acabas en la Universidad enseñando videojuegos a otros.

¿Dirías que precisamente por haber tenido esa iniciativa de aprender BASIC por tu cuenta con el manual, el hecho de aprender un lenguaje de programación a una edad tan temprana ayuda a que se desarrolle más el intelecto al enfrentarte a problemas solucionables mediante lógica? ¿Crees que en ese sentido ha sido una gran ayuda para la generación que nos criamos con el BASIC?



Es una ayuda bestial. A nivel de desarrollo intelectual, la diferencia entre una persona que ha programado desde pequeño y una persona que no, a nivel de entendimiento lógico, suele ser bastante grande. Lo que más desarrollas programando son tus capacidades lógicas y matemáticas.

> «A nivel de desarrollo intelectual, la diferencia entre una persona que ha programado desde pequeño y una persona que no, a nivel de entendimiento lógico, suele ser grande»

En el instituto y en el colegio lo que falla es la forma en la que se enseña matemáticas, no lo que son las matemáticas. A ti te enseñan a programar y entonces escribes unas cuantas cosas y metes una variable, tu personaje se mueve y eso mola mogollón. Pero claro, a ti te enseñan a hacer raíces cuadradas y tu miras con cara de asco a otro y piensas ¿y esto para que vale? Lo que interesa realmente de las matemáticas es su capacidad de resolver problemas. Tu tienes matemáticas porque tienes un problema y lo resuelves con ellas. En ese sentido la informática es lo mismo solo que el enfoque que tu haces cuando estás programando y el enfoque que se da a la enseñanza de programación cambia completamente. Y la estructuración mental a nivel lógico en ambas dos te dan una capacidad espectacular.

Nos has hablado de tu carrera de docente en la universidad de Alicante. La verdad es que a nosotros nos ha llamado mucho la atención tu tema porque sabemos que utilizas Amstrad CPC para enseñarles en clase. ¿Que es lo que tiene de especial en este caso en concreto una máquina tan antigua como el Amstrad CPC para que tenga vigencia hoy en día el usarla para dar clase?

La gracia que tiene una máquina como el Amstrad CPC es precisamente su sencillez. Un equipo como el Amstrad CPC no tiene casi nada de lo que tiene un ordenador moderno pero la esencia es la misma. Es decir, las máquinas siguen siendo de arquitectura Von Neumann, tanto las actuales como las anteriores, la diferencia es que tu tienes un ordenador moderno y está dopado por asi decirlo pero en esencia la arquitectura es la misma. No cambia nada, sólo que en un procesador moderno todo es con muchas más capas y complejidad.

Yo lo que llevo detectando mucho tiempo es que en la programación hay un problema: la tendencia en programación siempre es a trabajar a más alto nivel. El problema de trabajar a alto nivel desde

04

```
Welcome to...

This setup script will help you configure CPCtelera in your system.

===============================================================
== 1: CPCtelera initial tests
===============================================================
> Checking directory structure... [ OK ]
> Checking important files....... [ OK ]
> Checking required commands...
>>> Looking for 'gcc'... [ OK ]
>>> Looking for 'g++'... [ OK ]
>>> Looking for 'make'... [ OK ]
>>> Looking for 'bison'... [ OK ]
>>> Looking for 'flex'... [ OK ]
> Checking required libraries...
>>> Looking for 'boost/graph/adjacency_list.hpp'... [ OK ]
>>> Looking for 'libintl.h'... [ OK ]
Everything seems to be OK.

===============================================================
== 2: Building CPCtelera tools, z80 library and examples
===============================================================
> Proceeding to build required tools to build and manage CPCtelera and other software for Amstrad
 CPC (This might take a while, depending on your system):
>>> Building compilation tools:                    11%
```

05

01. El lenguaje BASIC, incluido de fábrica, nos incentivaba a crear cosas. **02.** Resultado de teclear un listado de BASIC. **03.** Herramientas más modernas como CPCtelera permiten resultados espectaculares. **04.** Pantalla de instalación de CPCtelera. **05.** y **06.** CPCtelera en acción.

06





02



03



04



05

01. y *02.* Camelot Warriors y Ghost'n Goblins, primeros contactos con el Amstrad CPC entre los alumnos de Fran. *03.* y *04.* Save the Humor, creado para una BitBitJam. *05.* Escape From Gortmy Planet, creado en BASIC como demo técnica de scroll por hardware en dicho lenguaje.

un inicio es que no eres consciente de que pasa por debajo. Es como sí una persona que no ha programado nunca le soltamos ahora Unity y se pone a hacer videojuegos. A lo mejor la persona aprende a hacer videojuegos con Unity pero si no ha programado nunca no tiene ni idea o no puede tener ni idea de porqué si hace una cosa va a ir más rápido que si hace otra. No puede saberlo porque no sabe lo que hay debajo.

Es como si pones a una persona que no tiene carnet de conducir a los mandos de un Ferrari...

Sí. Yo a veces lo comparo con un médico. Un médico sabe mogollón de cosas y si tiene que operar de apendicitis, que es una operación hoy en día muy sencilla, pues hace la operación y no pasa nada. Una persona que no fuera médico se le podría entrenar para que hiciera operaciones de apendicitis y las podría hacer sin ningún problema, porque la complejidad de la operación es muy sencilla. Pero claro, una persona que no es médico, ante cualquier mínima cosa desconocida, se carga al paciente, porque no tiene ni idea de que puede estar pasando.

Yo creo que un ingeniero tiene que tener un valor añadido mucho más importante. Un ingeniero tiene que tener un conocimiento profundo de lo que está pasando. Adquirir ese conocimiento profundo en una máquina moderna requiere mucho tiempo y esfuerzo. Entonces es más fácil cogerse una máquina antigua de 8 bits como por ejemplo un Amstrad CPC y decir "no, ahora

vais a trabajar en esto y vais a tener por un lado recursos limitados, memoria limitada y una capacidad de proceso limitada". Eso significa que tu ya no puedes irte a stackoverflow.com copiar un cacho código y ponerlo porque no va a funcionar a la velocidad que tu necesitas. Una máquina como el Amstrad CPC te permite obligar a los estudiantes a que desarrollen sus capacidades y tengan más conocimiento interno de como funciona realmente una máquina.

Más de un alumno cuando se entera que en tu asignatura se iba a programar en Amstrad CPC se pensaría que era una novatada...

risas Alguno mira con cara rara cuando llegas el primer día y le sacas una foto de un CPC y les preguntas ¿esto que es? Y miran con cara rara y dicen "¿Eso que es? ¿Una radio con teclado?".

¿Tienes máquinas físicas en la universidad para hacer pruebas?

Tengo varias de hecho. Tengo dos Amstrad CPC 6128 y cuatro Amstrad CPC 464. Lo que hago es que cuando voy a clase les llevo un 464 para que hagan pruebas. Yo les obligo a programar para 464 pero programan en el emulador; luego se lo pasan a audio y lo cargan en el 464 real y lo prueban ahí.

Una generación que prácticamente ha nacido con el Pentium ¿Como se toma el tener que esperar tanto tiempo para ver que resultado ha dado su programa? ¿Como se enfrentan ellos a esa pequeña tortura de tener que hacer las pruebas en un equipo físico y tener que esperar tanto para ver los resultados?

Al principio les resulta extremadamente curioso. Entonces te empiezan a hacer preguntas. Los primeros días les enseño a cargar juegos, les pongo el típico Camelot Warriors, el Ghost'n Goblins de CPC, alguna cosa así para que prueben. Para iniciar el proceso de carga yo les dejo sueltos y les digo "hala, intentad cargarlo" y primero no saben coger la cinta ni meterla dentro. Hay una serie de detalles que son divertidos. Se ponen a buscar en internet porque no se les ocurre mirar en el manual del usuario... Lo hacen todo con mucho mimo como "ay, a ver si se va a romper", y ya cuando está cargando les impacta la velocidad de carga. Alguno pregunta "¿esto a que velocidad va?". Cuando ven que están saliendo los píxeles por pantalla les digo "si estás viendo la velocidad de carga, casi puedes contar los píxeles tal y como salen por pantalla, porque los está leyendo directamente del soporte a la memoria de vídeo". Después, claro, mientras carga se ponen a hacer otra cosa que es lo que hemos hecho todos.

Lo que pasa es que en la universidad no teneis bocatas de nocilla ¿verdad?

risas No, la nocilla todavía no ha llegado.

A raíz de tu estancia en la universidad surge el concurso de programación de videojuegos para Amstrad CPC de la Universidad de Alicante. Aparte de ser un concurso abierto, que no está solo cerrado para gente de la universidad sino que cualquiera puede participar, incluso está dotado con premios ¿Que acogida estás viendo tu al concurso?

El concurso, como todas las cosas, suele evolucionar despacio. Lo hemos hecho dos años; el primer año casi no se oyó mucho pero también es lógico porque tuvimos un plazo muy corto para prepararlo. El segundo año ya ha tenido repercusión interesante, hemos tenido participaciones externas y ha aparecido hasta en podcasts estadounidenses mencionado. Ese tipo de cosas ya te impresiona, el pensar como has podido llegar hasta un podcast de Estados Unidos como es Floppy Days.

Es un concurso que tampoco es que sean los premios internacionales de la danza ni un nobel. Es algo muy sencillito. Pero sí que es verdad que en el fondo yo tengo tendencia a organizar estas cosas publicas por dos motivos; primero, porque como miembro de la universidad y como todo el dinero con el que se paga lo que nosotros hacemos es público, yo siempre quiero que lo que salga de aquí vaya a parar a lo público, a la gente, al dominio público que es el que paga. Y segundo, yo quiero que mis alumnos no se queden en la mera práctica para el profesor. Es decir, que las cosas que hagan se enfrenten de un modo u otro a la vida real.

«Yo quiero que mis alumnos no se queden en la mera práctica para el profesor. Es decir, que las cosas que hagan se enfrenten de un modo u otro a la vida real»

Yo no se si eres consciente de que el concurso está siendo el responsable del mayor número de creaciones nuevas para Amstrad CPC tanto a nivel estatal como a nivel mundial. ¿Porqué piensas tu que no sale tanto material, tantos juegos nuevos para Amstrad CPC? ¿Cual crees tu que es el problema para que esta máquina no reciba tanto cariño como reciben otras máquinas contemporáneas?

Yo creo que el principal problema en Amstrad CPC es la ausencia de herramientas que la gente pueda utilizar de un modo más o menos fácil. Las herramientas que hay para diseñar cosas y para trabajar en Amstrad CPC están en general muy dispersas y tienes que tener un conocimiento bastante bueno para ponerte tú manos a la obra. Además en algunos casos había algunas herramientas que tenían bugs que eran de bajo nivel. Si tú tienes herramientas con bugs de bajo nivel pasa lo que hemos hablado antes del que no ha trabajado el bajo nivel, y es que ni se imagina que ahí puede haber un bug. Entonces, cuando ve que algo falla, antes o después se desanima y lo deja porque no tiene ni idea de lo que está pasando.

En ese sentido una de las grandes alegrías que nos hemos



01. y **02.** Zeldo, homenaje a The Legend of Zelda creado en BASIC. **03.** El concurso #cpcretrodev da sus frutos como este Super Retro Robot Rampage.





llevado los aficionados al Amstrad CPC es el nacimiento de una nueva librería que tú conoces muy bien. Estamos hablando por supuesto de la librería CPCtelera que tú, en colaboración con otra gente, te estás currando desde cero. Para aquellos profanos que todavía no conozcan el tema ¿qué es la librería CPCtelera?

La librería CPCtelera es un conjunto de funciones de bajo nivel, las típicas que necesitas cuando vas a hacer un juego: pintar sprites en pantalla, reproducir música, leer las pulsaciones del teclado y transformarlas tú luego en movimiento... Todas estas funciones están ya hechas pensadas para un programador de un lenguaje de alto nivel como es C. Programar en C hay mucha gente que sabe o que puede aprender con relativa facilidad. La gracia de CPCtelera está en dar hechas las funciones más importantes y con dos o tres cositas permitimos que la gente trabaje en su lenguaje de alto nivel, en C o más arriba si quieren, y ya pueden empezar a hacer cosas. Mucha gente lo que quiere es centrarse en el videojuego y olvidarse de los detalles de bajo nivel de programación. CPCtelera cubre exactamente ese hueco de una librería de bajo nivel.

En el futuro la intención es que llegue a ser un Game Engine completo que además de estas funciones aporte también rutinas estructuradas para hacer cosas de más alto nivel como manejar fondos con tiles, crear scroll o manejar un mapa completo de un juego con sus mapas de dureza, con inteligencia artificial y otras cosas que ya vengan hechas y que tú las puedas utilizar fácilmente.

¿Podríamos decir entonces que lo que va a aportar la librería CPCtelera que no tengan otras herramientas de desarrollo para Amstrad CPC es facilidad para dominarla?

La intención es esa. Librerías para Amstrad CPC hay varias y rutinas ya hechas para Amstrad CPC hay bastantes. Lo que pasa es que están dispersas y no son fáciles de usar. La intención sobre todo es dar algo que sea muy fácil de usar y que esté bien documentado. Los que hacemos esto nos gusta mucho el tema de la optimización, así que hemos procurado que las rutinas que lleva CPCtelera estuvieran muy optimizadas. En Amstrad, como en todo, se puede optimizar para que ocupe poco espacio o para que vayan muy rápidas. Estas ya están pensadas en su mayoría para ir muy rápidas, lo más que podamos.

Antes nos has comentado que precisamente posees tu propio pasado como desarrollador para la máquina con varios amigos. Intuyo que estás hablando del grupo Fremos ¿verdad? ¿Cuánto tiempo lleváis juntos?

Pues el grupo de Fremos llevamos juntos desde que éramos niños. Yo ahora mismo tengo 35 años y nosotros empezamos a hacer cosas en la máquina cuando teníamos 10. A mí la máquina me la compraron cuando tenía 8 y con diez años ya los tres miembros de Fremos nos poniamos a hacer nuestros videojuegos en BASIC. Así que lo que es el grupo de Fremos tiene 25 años.

¿Qué desarrollo de los que habéis creado a lo largo de vuestra carrera recomendáis a nuestros lectores?

Es que es complicado, porque una de las intenciones con las que hicimos el blog de Fremos hace un poco más de un año era coger precisamente las cositas que habíamos hecho en BASIC y publicarlas y comentar sobre ellas. Lo que pasa es que con el tiempo que tenemos y en los proyectos en los que nos vamos metiendo al final hemos publicado poco sobre eso. Estamos publicando más cosas de actualidad del mundo retro, de tutoriales de desarrollo o de opiniones del estado actual

de algunas cosas. Pero la intención sería coger algunos de los juegos que hicimos, poner el código y dejar que la gente los vea.

Por ejemplo, ahora en Fremos puse algo no de la época anterior sino reciente: una demo técnica que hicimos de un juego. No es más que la demo técnica porque la hicimos en 24 horas así que se quedó en demo técnica y ya es bastante. Pero es un jueguecito que hicimos en BASIC con la intención de que tuviera scroll y fuera el típico juego de vista superior en el que te van saliendo enemigos y les vas disparando. Se llama Escape from Gortmy planet. Es un planeta que nos inventamos del que tenías que escapar porque había enemigos y la gracia del juego es que básicamente aprovechamos capacidades del BASIC de bastante alto nivel.

Además el BASIC no es precisamente un lenguaje que asociemos a un scroll en condiciones.

Bueno, lo de en condiciones habría que matizarlo *risas*. Por mucho que uno quiera la máquina tiene limitaciones y en BASIC más. Lo que tratamos de aprovechar es el scroll por hardware que hace el propio CPC, que es el scroll que tienes cuando vas tecleando, te pasas de la línea 25 y se va hacia arriba. Eso lo hace la máquina por hardware. Aprovechando eso, hemos tratado de hacer un juego que va de arriba a abajo para que el scroll por hardware funcione por sí solo. Se quedó en demo tecnica como digo, pero hay muchas cosas interesantes en lo que hemos puesto ahí que lo puede aprovechar la gente.

Falta que pongamos un juego que hicimos en su época que llamamos Superman, que está hecho en BASIC sin aprovechar más cosas de más alto nivel del BASIC. Y también he hecho alguna cosilla, con mi compañero Emilio, con un jueguecito que llamamos Zeldo, que era una especie de clon cachondo del Zelda.

¿Del The Legend of Zelda? ¿El primero?

Sí. La idea era que fuera un juego de ese estilo. No es un clon de “vamos a hacer el mismo juego” sino un juego del estilo también con vista superior con varias pantallitas en las que vas pasando enemigos, un mapa, y lo hicimos en BASIC compilado.

Supongo que con todo el follón que tienes ahora, no solo con tu trabajo en la universidad sino también con la creación de esta librería CPCtelera, el tiempo será mucho más limitado para lo que es el tema de desarrollo de videojuegos. ¿Tienes pensado algo? ¿Tienes algo en mente para cuando saques un poco de tiempo, tal vez como excusa para usar tu propia librería? ¿Una segunda parte de Save The Humor por ejemplo?

Pues técnicamente deberíamos hacer una versión final del Save The Humor. Estamos varias personas pendientes de hacer una versión completa del juego algún día porque para una Bit Bit Jam de una semana haces un juego pero se queda en demo técnica. Por mucho que sea jugable y tenga sus tres pantallitas se queda en demo técnica. Sí que es verdad que cuando esté ya terminada la versión final de CPCtelera queremos hacer la versión final del Save The Humor y probablemente hagamos algún que otro jueguecillo más.

Una máquina que hace muchísimos años que perdió su vida comercial, como es el Amstrad CPC, básicamente sigue viva gracias en gran parte a la nostalgia de los viejos usuarios y por otro lado por ese ímpetu creador que tenéis muchos desarrolladores sacando herramientas nuevas, juegos nuevos, incluso hardware nuevo. ¿Cómo ves tu el futuro del Amstrad CPC?

Es una pregunta difícil. Yo le veo ahora mismo un presente que no hubiera imaginado hace 20 años. Sinceramente, cuando hicimos en 1996 nuestro último jueguecito en BASIC los del grupo de Fremos, que fue precisamente el de Superman, ahí abandonamos la máquina y nunca pensamos que la máquina iba a tener una segunda juventud, que es lo que está viviendo ahora. Lo mismo el Amstrad, que el Spectrum que todas las máquinas de 8 bits.

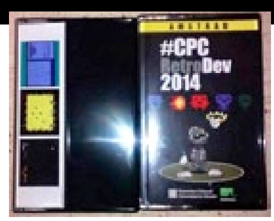
Yo no se si esto va a acabar un poco como el arte, que hoy en día un cuadro de Velázquez es algo adorado por todo el mundo y yo creo que Velázquez no se imaginaba que eso pudiera ser así en su época. No se si será así o simplemente estamos viviendo una segunda juventud que se apagará y después ya no habrá nada. Está empezando a haber lo que es una historia de la informática parecida a la historia en otros campos. Es decir, siempre ha habido historia de la arqueología o historia de la política. Ha habido distintos tipos de historia en todos los campos, pero estamos hablando de cosas que hacen miles de años que empezaron y la informática tiene 60 años.

Es difícil saber que va a pasar pero yo creo que lo más normal es que siempre haya gente que se preocupe por la historia de la informática igual que hay gente que se preocupan por la historia en otros ámbitos. A mi me gustaría que se siguieran haciendo cosas. Yo voy a seguir utilizando el Amstrad en clase porque creo que es una herramienta muy potente para enseñar a la gente el bajo nivel

Fran, muchísimas gracias por habernos dedicado tu tiempo. ¿Qué te gustaría añadir a nuestros lectores que no hayamos tratado en esta entrevista?

Pues no se. En cualquier caso yo se que hay mucha gente que tiene ideas y ganas de hacer cosas. Yo le diría al que tenga ganas de hacer algo que no se quede en el mundo de las ideas, pensando “yo haría tal”, que coja un día y empiece a hacer. Si uno no sabe programación puede buscar programadores o aprender. En máquinas como el Amstrad CPC aprender a programar lleva algo de tiempo pero no es tan complicado. Que la gente se anime porque gente con ganas y con creatividad hay mucha y si quieren hacer cosas aquí estamos todos encantados de ayudar.

Gana una cinta del **#cpcretrodev** contestado a esta simple pregunta:



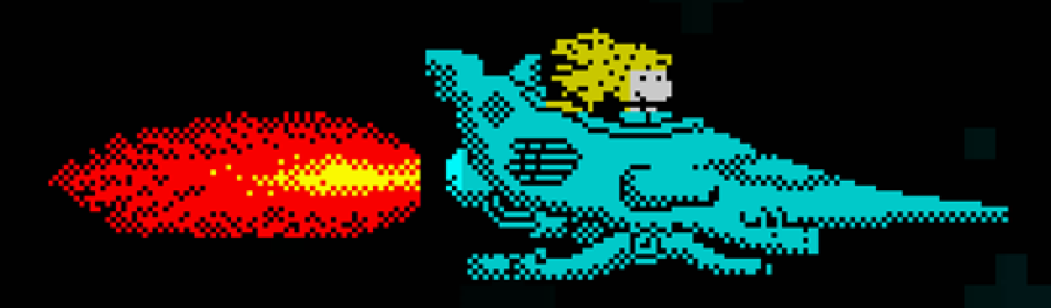
¿Quién es el ‘Piruletas’ del mundillo Amstrad?

Sorteamos una cinta de cassette entre todas las respuestas correctas que recibamos a nuestro correo electrónico:

retromaniac.magazine@gmail.com

Válido sólo para territorio español

NO DIGA SHOOT'EM-UPS, DIGA MATAMARCIANOS



El shoot'em-up es uno de los géneros de videojuegos más antiguos de cuantos se recuerdan. No en vano, Spacewar!, que data de 1961, suele ser considerado como uno de los primeros videojuegos de la historia -en dura pugna con OXO y Tennis for Two- y ya planteaba una confrontación entre naves espaciales que combatían sobre un oscuro escenario estrellado.

Tradicionalmente, han sido los desarrolladores japoneses los que han definido este género a través de sus clásicos. Space Invaders, Galaxian o Gradius podrían ser tres perfectos ejemplos de tal aseveración. Sin embargo, en el presente reportaje vamos a tomar un punto de vista diferente, mucho más cercano. Tened en cuenta que en nuestro país no se dice shoot'em-up. Se dice matamarcianos o juego de los marcianitos. Realmente no importa cómo los llamemos, pero haberlos, haylos. Extraterrestres y españoles de pura cepa.

Por Pedja



Destroyer

Cidelsa / EFOSA, 1980

ARCADE

La primera misión interplanetaria de nuestra flota galáctica virtual data del año 1980. Nos remontamos a una época en la que los videojuegos de máquinas recreativas se estaban desperezando en España, aunque si nos limitamos a los de producción propia, directamente no habían abierto los ojos. Destroyer se convirtió en el pionero de pioneros.

Manufacturado por los laboratorios de Electrónica Funcional Operativa (EFOSA) y lanzado bajo el sello Cidelsa de la empresa Playmatic, Destroyer tomaba la mecánica de Space Invaders y situaba en su horizonte un destino final al que debíamos enfrentarnos de forma irremisible. Así, el “monstruo” de piel verde nos esperaba tras deshacernos de unos cuantos aliens, convirtiéndose en uno de los primeros Final boss de la historia de los matamarcianos.

DESTROYER SE CONVIRTIÓ EN EL PIONERO DE PIONEROS

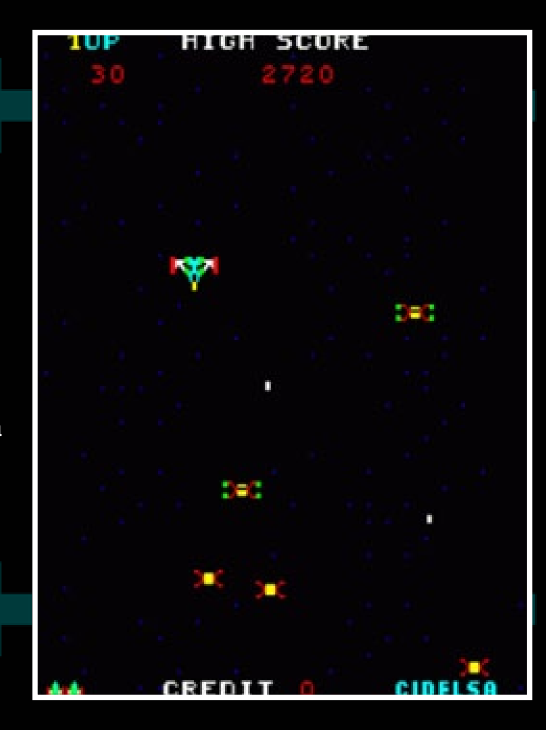
Altair

Cidelsa / EFOSA, 1981

ARCADE

Altair se convirtió en el segundo viaje estelar que nos propuso EFOSA, mejorando ostensiblemente las prestaciones de Destroyer. Así, este juego proponía una serie de niveles en los que debíamos aniquilar marcianos de forma sucesiva. Las distintas formaciones de enemigos diferían en apariencia y comportamiento, culminando con otra confrontación final con un alien cabezón cuyo modus operandi recordaba al que podíamos ver en la máquina Phoenix (1980) de Amstar.

Tanto en Destroyer como en Altair, la mente pensante que diseñó y programó el código respondía al nombre de Fernando Yago, al que debemos considerar como el auténtico precursor del videojuego comercial en nuestro país. Si Estados Unidos tenía a Alan Shepard -el primer astronauta americano en alcanzar la órbita espacial-, nosotros recordaremos a Yago como el ingeniero que logró abrir un portal sideral por el que luego cruzaron tantos y tantos programadores españoles.

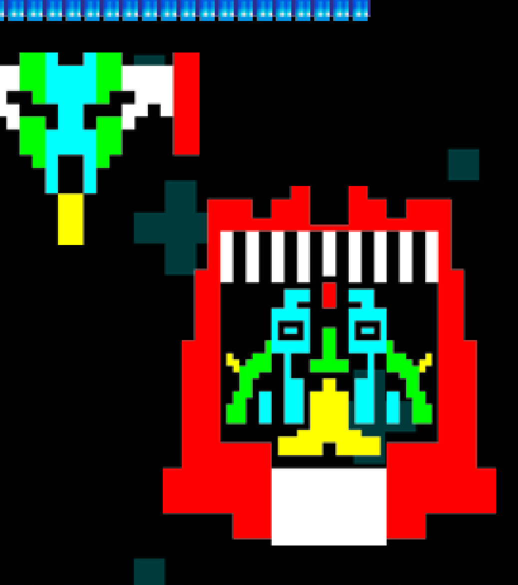




LA MENTE PENSANTE QUE DISEÑÓ Y PROGRAMÓ EL CÓDIGO RESPONDÍA AL NOMBRE DE FERNANDO YAGO, AL QUE DEBEMOS CONSIDERAR COMO EL AUTÉNTICO PRECURSOR DEL VIDEOJUEGO COMERCIAL EN NUESTRO PAÍS

Imágenes: The Arcade Flyer







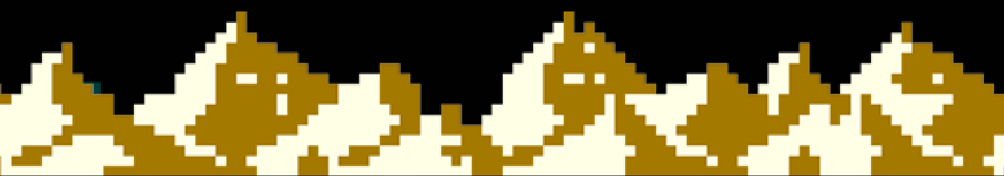
Ambush

Tecfri, 1983

ARCADE

Si recordamos a Ambush en su contexto temporal volveremos a asombrarnos por el nivel técnico alcanzado por la empresa Tecfri con este shoot'em-up. Nuestro cometido era manejar una nave desde una perspectiva "en tercera persona" mientras se desplazaba a toda velocidad a través de un efecto visual muy conseguido. Ambush se dividía en varias etapas: el despegue, el peligroso campo de meteoritos y el enfrentamiento directo con las naves enemigas.

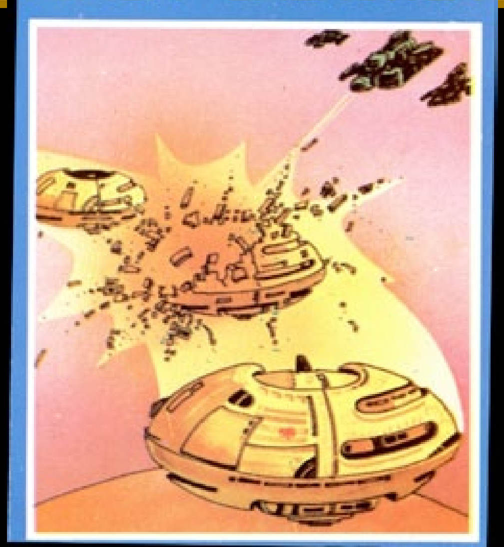
Tecfri, creada en Hospitalet de Llobregat en 1983, contaba entre sus filas a Javier Valero, todo un veterano en las lides de las máquinas arcade, que pasaría con posterioridad a formar parte del equipo fundador de Gaelco. Por su parte, Tecfri alcanzó un hito ciertamente remarcable con Ambush, ya que el título llegó a ser distribuido en Japón por la compañía Nippon Amuse Co.



Plaga Galáctica

Indescomp, 1984

AMSTRAD CPC



Indescomp lanzó uno de los primeros videojuegos españoles de ocho bits realizados en exclusiva para Amstrad CPC. Su nombre, Plaga Galáctica, resultaba entrañable, tanto como el hecho de que el título acompañara al ordenador de Alan Sugar en una de sus primeras configuraciones de cuantas se distribuyeran en nuestro país. Ya se sabe que los jugadores le cogen mucho cariño a los juegos que acompañan a sus máquinas. Por desgracia, existían pocas razones más para ensalzar a Plaga Galáctica.

Programado por el insigne Paco Suárez, que diera vida un año antes a La Pulga junto con Paco Portalo, Plaga Galáctica poseía una puesta en escena bastante pobre, utilizando una gama de colores tremendamente insípida para colorear todos los elementos que aparecían dispuestos en el escenario sideral. La dificultad tampoco estaba bien medida, y hacía falta tener la cabeza tan dura como el monolito de 2001: Una odisea del espacio para perseverar y lograr avanzar en el juego.



Phantis

Dinamic, 1987

SPECTRUM, AMSTRAD CPC, MSX, C64, PC

Mencionar a Phantis conlleva que en nuestras mentes aparezca la imagen de la comandante Serena, rescatada de aquella sublime portada dibujada por Alfonso Azpiri. El juego de Dinamic se dividía en dos partes, siendo la cara A del casete la que almacenaba un matamarcianos que, a la postre, derivaría en los minutos jugables más asequibles de toda la trayectoria de Dinamic.

Carlos Abril fue el encargado de desarrollar tanto el shoot'em-up como la carga en la que manejábamos directamente a Serena. Como dato curioso, el desarrollador me contó que el programa original sólo constaba de la segunda carga. "Me llamó Víctor Ruiz -relata Abril- y me dijo que la nueva moda de los juegos de Dinamic era la FX Doble Carga; dos juegos en uno. Tardé dos o tres meses en hacer la parte de las naves". Al parecer, la consigna por parte de Dinamic para Phantis fue hacer un juego que rebajara la dificultad de los títulos de la compañía. Y así fue.

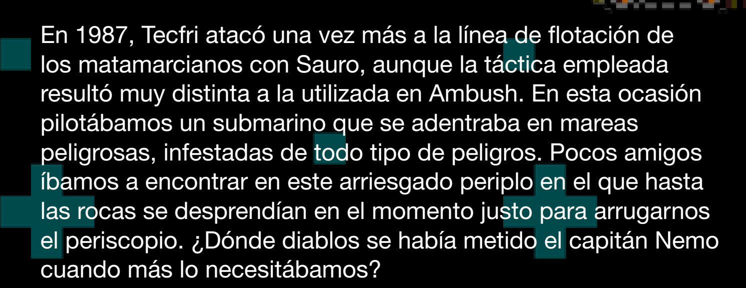


LA NUEVA MODA DE LOS JUEGOS DE DINAMIC ERA LA FX DOBLE CARGA; DOS JUEGOS EN UNO. CARLOS ABRIL TARDÓ DE DOS A TRES MESES EN HACER LA PARTE DE LAS NAVES

Sauro

Tecfri, 1987

ARCADE



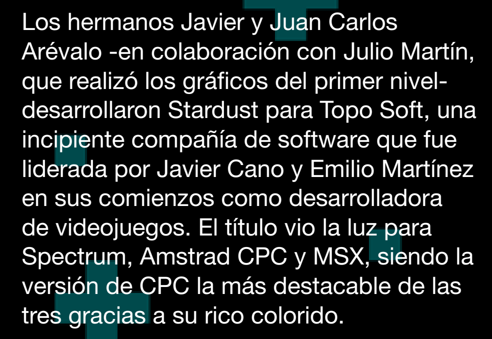


En 1987, Tecfri atacó una vez más a la línea de flotación de los matamarcianos con Sauro, aunque la táctica empleada resultó muy distinta a la utilizada en Ambush. En esta ocasión pilotábamos un submarino que se adentraba en mareas peligrosas, infestadas de todo tipo de peligros. Pocos amigos íbamos a encontrar en este arriesgado periplo en el que hasta las rocas se desprendían en el momento justo para arrugarnos el periscopio. ¿Dónde diablos se había metido el capitán Nemo cuando más lo necesitábamos?

Tal y como ocurría en Ambush, el nivel técnico de Sauro podía calificarse de notable alto, a lo que había que sumar la originalidad de situar la acción del juego bajo el mar. Por desgracia, la dificultad del título rozaba niveles de verdadera locura, achacable en gran medida a la excesiva lentitud con la que se desplazaba nuestro medio de locomoción. Premio para el que lograra descifrar lo que decía la voz digitalizada que sonaba antes de comenzar a jugar.

LA DIFICULTAD DEL TÍTULO ROZABA NIVELES DE VERDADERA LOCURA, ACHACABLE EN GRAN MEDIDA A LA EXCESIVA LENTITUD CON LA QUE SE DESPLAZABA NUESTRO MEDIO DE LOCOMOCIÓN



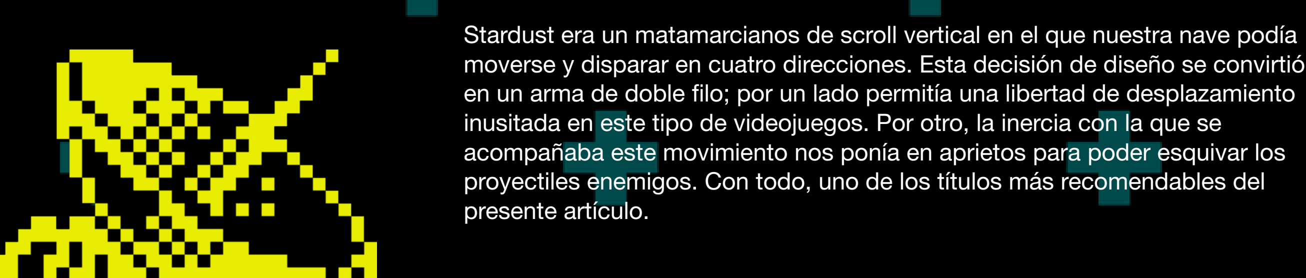


Star Dust

Topo Soft, 1987

SPECTRUM, AMSTRAD CPC, MSX

Los hermanos Javier y Juan Carlos Arévalo -en colaboración con Julio Martín, que realizó los gráficos del primer nivel- desarrollaron Stardust para Topo Soft, una incipiente compañía de software que fue liderada por Javier Cano y Emilio Martínez en sus comienzos como desarrolladora de videojuegos. El título vio la luz para Spectrum, Amstrad CPC y MSX, siendo la versión de CPC la más destacable de las tres gracias a su rico colorido.



Stardust era un matamarcianos de scroll vertical en el que nuestra nave podía moverse y disparar en cuatro direcciones. Esta decisión de diseño se convirtió en un arma de doble filo; por un lado permitía una libertad de desplazamiento inusitada en este tipo de videojuegos. Por otro, la inercia con la que se acompañaba este movimiento nos ponía en aprietos para poder esquivar los proyectiles enemigos. Con todo, uno de los títulos más recomendables del presente artículo.

Hypsys

Dro Soft, 1988

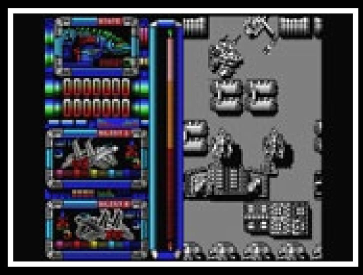
SPECTRUM, AMSTRAD CPC, MSX

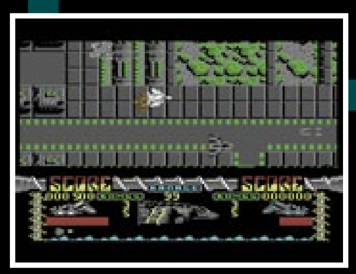


Los andaluces David Brioso y Manuel Gascó, que ya habían trabajado juntos en el desarrollo de Capitán Sevilla, realizaron un matamarcianos que pasó absolutamente desapercibido cuando fue lanzado por Dro Soft en 1988. Sin duda, no era ni la distribuidora idónea ni la fecha adecuada para hacer ruido con este tipo de juego, pero esto no resulta óbice para que podamos alabar las bondades técnicas de Hypsys.

El equipo de desarrollo llevó a cabo un diseño singular en el que los enemigos no disparaban, sino que nos asediaban poco a poco para invadir nuestro espacio vital. Asimismo, destacaba la implementación de los niveles de altura de cada elemento en pantalla, proyectando la sombra sobre el escenario. Con dos cargas independientes, Hypsys puede ser considerado como uno de los tapados de la Edad de Oro del software español.







Silent Shadow

Topo Soft, 1988

SPECTRUM, AMSTRAD CPC, MSX, C64

Cuando David López Guaita se pasó por las oficinas de Erbe, convenció a los gerifaltes de la empresa para que su videojuego fuera lanzado con el sello de Topo. Su programa, plagado de referencias a Xevious, exudaba calidad, y pocas dudas hubo al respecto. Silent Shadow nos embarcaba en una misión en la que debíamos escoltar a una gigantesca nave nodriza que nos seguía incansablemente. Así, estábamos obligados a mantener una buena velocidad, de modo que aquel mostrenco no nos pasara por encima, siendo igualmente perjudicial separarnos en demasía, puesto que la nodriza podía sufrir daños irreparables.

Sin duda, el punto álgido de Silent Shadow -con otra espectacular ilustración de Azpiri de por medio- radicaba en el modo de dos jugadores simultáneos. Resultaba tremendamente divertido intentar sincronizarnos con nuestro compañero para no dejarnos ninguna torreta por el camino.

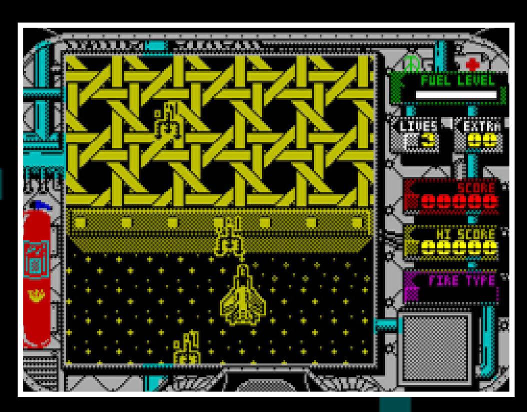
Jackson City

Diabolic Software, 1990

SPECTRUM, AMSTRAD CPC, MSX, PC

Diabolic Software gastó uno de sus últimos cartuchos con Jackson City, a sabiendas de que resultaría muy complicado acertar en la diana. En pleno 1990, con los ordenadores de dieciséis bits despuntando y las videoconsolas dando guerra, el planteamiento del juego no despertaría el más mínimo interés entre el reducto de supervivientes que aún se aferraban a los ordenadores de ocho bits.

Al menos, debemos reconocer que le echaron gracia al asunto. En el argumento del juego aparecen frutas mutantes y un tal Banano Jackson, cantante de prestigio que ha gastado toda su fortuna en crear una ciudad a la que bautizó con su propio apellido. Por lo demás, los gráficos monocromos y la parsimoniosa velocidad de desplazamiento fueron las señas de identidad de Jackson City. Prescindible.



Mega Phoenix

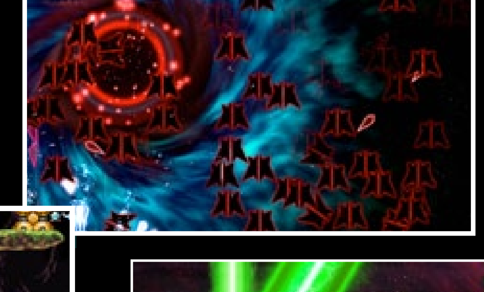
Dinamic, 1991

SPECTRUM, AMSTRAD CPC, MSX, PC



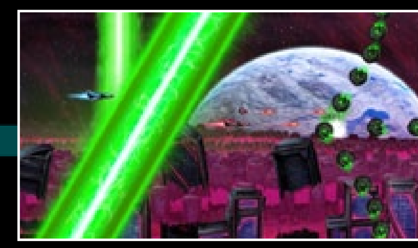


Dinamic intentó recuperar el espíritu de los viejos arcades con Mega Phoenix. Buscando obtener diversión de la forma más directa posible, la compañía de los hermanos Ruiz publicó una especie de continuación no oficial de Phoenix, cuando ya habían pasado más de diez años desde que fuera lanzada dicha máquina. La aceptación cosechada con Mega Phoenix no fue, ni por asomo, la que Dinamic esperaba. El juego mantenía muchos puntos en común con Phoenix: el escudo protector, las oleadas de pajarracos o el enemigo final nos resultarían tremendamente familiares. Curiosamente, Mega Phoenix formó parte de la intentona de Dinamic por lanzar máquinas arcade, manufacturadas por la empresa Inder. Por desgracia, Inder quebró antes de que pudieran ser distribuidas a gran escala y todo quedó en agua de borrajas. A día de hoy, ver una placa recreativa de Mega Phoenix resulta prácticamente misión imposible.



La nueva generación

Después de una larga temporada sin que nuestros bravos pilotos se lanzaran al hiperespacio, el movimiento indie de los últimos años ha logrado forjar una nueva generación de shoot'em-ups que prometen hacernos recordar las sensaciones de las recreativas más clásicas. Liderando la tropa tenemos al malagueño Locomalito, un artista del pixel cuyo impagable trabajo mezclado con los sintetizadores del compositor Gryzor87 ha dado como resultado dos auténticos homenajes de postín a los mitos del género: Garoudan e Hydorah. Muchos hemos creído ver parte de la magia de la vieja Konami en estos títulos.



También citaremos el caso de Vortex Attack. Desarrollado por Kaleido Games -cuya cabeza visible responde al nombre de Jaime Domínguez-, se trata de una puesta al día de un videojuego británico para MSX llamado Valkyr (Gremlin, 1985), en el que tienen cabida hasta tres jugadores de forma simultánea. Finalizaremos con la mención a Maxxima, el equivalente a lo que sería un joven cadete que aún no ha acabado su aprendizaje, pero que promete llegar a ser un comandante del más alto rango. Su equipo de desarrollo, Arcadict, trabaja duro desde Sevilla para que su nave pueda despegar pronto y llevar a cabo su misión más importante: convencernos de que el matamarcianos sigue con vida.

PLAYing



238 Ori and the Blind Forest



240 Odallus: The Dark Call



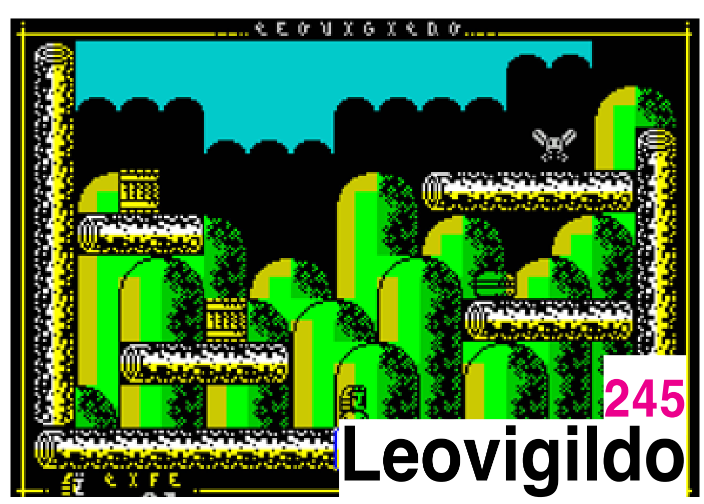
241 El misterio de la Isla de Tökland



LOADING | No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Deflektor (8), Pirates (252), Super Aleste (264)...



244 **Yoshi's Woolly World**



245 **Leovigildo**



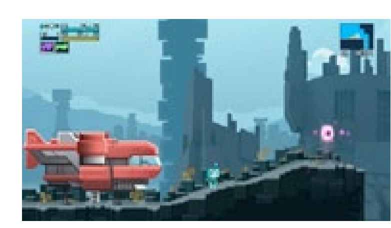
248 **3D Streets of Rage 2**

Disparos y mucha sangre. Acción sin límites en esta divertida mezcla de zombies, gangsters y hemoglobina...



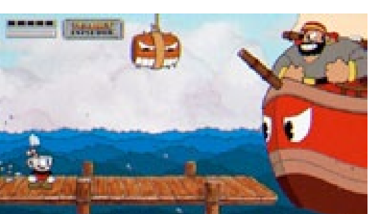
250 **Guns, Gore & Cannoli**

Futuro...



A.N.N.E.
Gamesbymo
2015

Nintendo no ha dejado de promocionar este juego mitad aventura mitad exploración en sus eventos relacionados con su iniciativa 'independiente'.



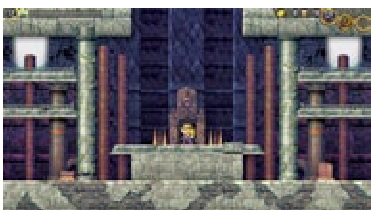
Cuphead
StudioMDHR
2016

Un juego de acción, lucha y plataformas como los de antes dotado de un aspecto visual original inspirado en los dibujos de los 50.



Kraut Buster
NG:DEV.TEAM
2016

Lo próximo para NeoGeo del conocido estudio alemán es un run'n gun inspirado en Metal Slug y Contra. Promete.



La-Mulana 2
Nigoro
2015

Un mapeado gigantesco, un montón de secretos por descubrir y una dificultad inspirada en los juegos para MSX. ¡Lo queremos ya!

RetroManiac Magazine

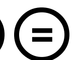
Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en internet a través del blog **http://www.retromaniac.es**

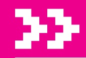
STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):
Dirección, redacción y diseño: David.
Redactores y Colaboradores en este número: Chema, Jaime, Javier (Vampirro), J.M. Asensio, Juanma, Mario, Pedja (El PixeBlog de Pedja), Pepe Luna, Sergio, Tiex (www.diariodeunjugon.com), Zed | Toni Gálvez, Gryzor87 (www.gr87.com), Gaby López (@fiteblog), Xisco Servera (http://locomosxca-world.blogspot.com.es), Asociación RetroAcción, Manu Sagra (www.manuelsagra.com), Sikus (www.gamemuseum.es), Raya y Redondo (DeLaC Aventuras), Toni (PixelsMil), Felipe Monge (@vakapp), Miguel Ángel García (ZXdevs), Pulpofrito (www.pulpofrito.com), Marçal Mora (@retromaquinitas), Alex Highsmith (www.shmuplations.com), Nico Galis (www.advancevideogames.com), Ckultur (www.retroentreamigos.com), Radin (www.radingames.com), Sebastián Tito (Coliseo Digital).

Ilustración portada: loloxo (Juan Muñoz) | http://loloxomoxo.deviantart.com

ISSN 2171-9969







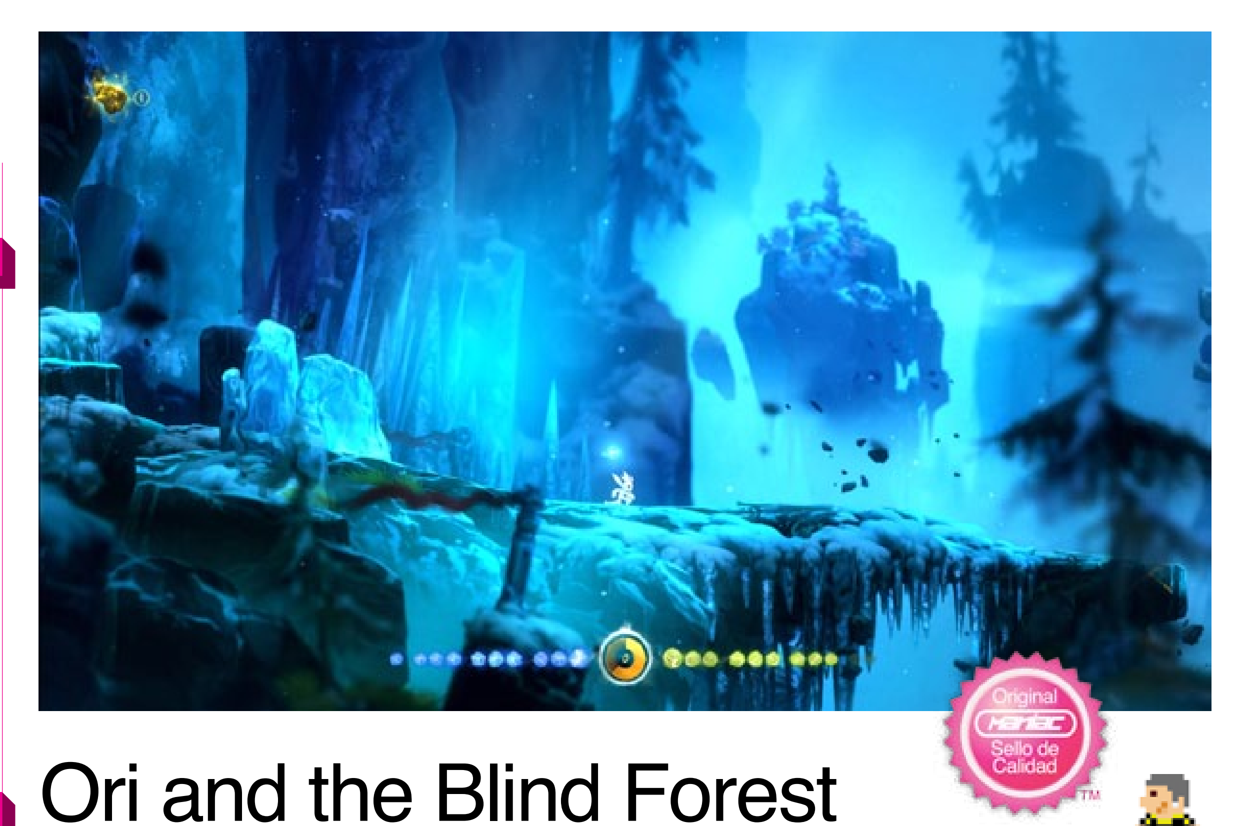


información

sistema:
Xbox One y PC
origen:
EEUU
publica:
Microsoft Game Studios
desarrolla:
Moon Studio
lanzamiento:
Marzo 2015
género:
Plataformas
jugadores:
1
precio:
19,95€

más

Teníamos ganas de poner nuestras zarpas sobre 'Ori and the Blind Forest', el primer proyecto acabado de Moon Studios, estudio fundado por un ex-Blizzard y un ex-Animation Lab, y adquirido por Microsoft Game Studios en el 2011. Estamos por tanto ante un juego exclusivo para consolas Microsoft (la versión Xbox 360 está prevista para finales de año) y PC.



Ori and the Blind Forest

De paseo por el bosque, sin pasar por casa de la abuelita

Mucho hemos leído y oído a estas alturas sobre el juego de Moon Studios, un título que impacta desde la primera imagen vista en Internet o el primer vídeo colgado en YouTube. Todo lo visto hasta el momento es una preciosidad. La expectación era máxima con 'Ori and the Blind Forest' y, tras su salida al mercado, los foros se inundaban de mensajes tildándolo de "obra maestra". ¿Sería para tanto? No podemos olvidar que es un título "exclusivo" de Xbox One -o más bien de plataformas Microsoft, al estar también disponible en PC-, ya que muchos usuarios gustan de sobredimensionar las bondades de los juegos exclusivos de las consolas de sus amores. ¿Estarían intentando hacer un "chincha rabiña" a los usuarios de PS4? Vamos a verlo.

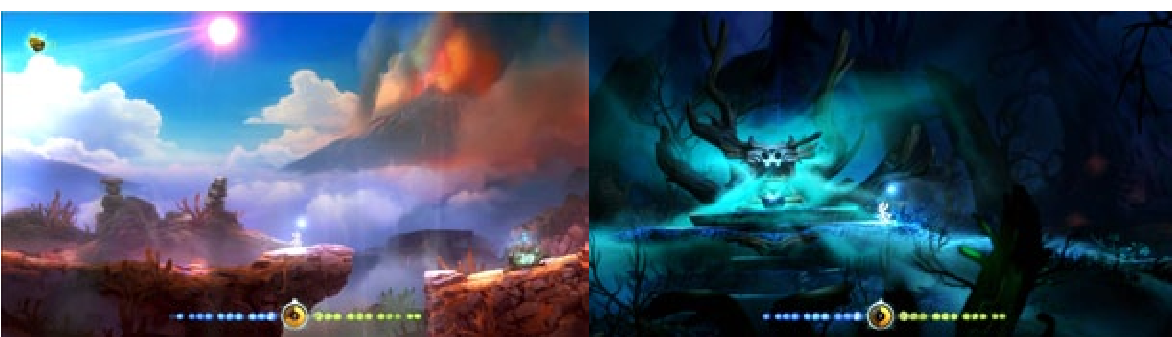
El impacto inicial que te golpea en 'Ori' está causado por su apartado artístico. El juego en general es como una batidora en la que vamos añadiendo ingredientes para gourmets, y en lo artístico ese ingrediente viene de Japón y se llama 'Studio Ghibli': escenarios que parecen pintados a mano; cierto personaje que parece sacado descaradamente de alguna película de Hayao Miyazaki; el movimiento del bosque, con una gran cantidad de elementos mecidos por el viento; la música, con un estilo que busca parecerse a una obra de Joe Hisaishi... Y también la historia y la forma de contarla - esa típica narrativa gafapasta-confusa, que parece pensada para tratar de hacer sentir más inteligentes a unos cuantos.



La verdad es que el juego es muy bonito, pero en lo artístico sigue habiendo espacio para la mejora en algunos aspectos. Los personajes principales de la historia (Ori, Naru, Kuro y Gumo) y los escenarios tienen un tratamiento impecable, pero no podemos decir lo mismo de los enemigos que nos encontraremos durante toda la aventura, muy mejorables en cuanto a diseño. También decepcionan los enemigos más grandotes que cumplen una cierta función de jefes finales o de mitad de nivel.

Los escenarios, por contra, te dejarán obnubilado con su belleza. El bosque





mostrará sus diversas caras: sombrías arboledas, cavernas profundas, zonas acuáticas, vegetación amenazante, lavas volcánicas... Una gran variedad de ambientes que no baja el nivel en ningún momento.

El bosque de Nibel es el gran protagonista del juego. Una laberíntica masa forestal , oscura y devastada por los sucesos que conoceremos en el prólogo del juego, que deberemos devolver a la vida y se nos irá abriendo conforme vayamos avanzando por ella de forma no lineal al adquirir nuevas habilidades para Ori. Te suena esto, ¿verdad? Si has pensado en un juego estilo Metroid, estás en lo cierto.

'Ori and the Blind Forest' hace especial hincapié en las plataformas. Saltaremos, y mucho, pero en todo momento controlaremos nuestro salto de forma precisa. Ori posee un control exquisito, tan bueno como pueda serlo el del mejor de los Marios 2D. El fontanero bigotudo ha sido referencia, sin lugar a dudas, en varios aspectos del juego, de forma que incluso encontraremos algún homenaje a la saga en forma de tubería verde sumergida en el fondo de un lago o en ciertas mecánicas que juegan con la gravedad.

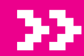
Percibiremos sobretodo la magnificencia de su control cuando hayamos desbloqueado buena parte de las habilidades de Ori y empecemos a enlazar movimientos de forma totalmente fluida, casi sin darnos cuenta; momento en el que gozaremos al máximo nuestros recorridos por el escenario. El control es tan bueno que hará que no nos importe pegarnos un viaje hasta la otra punta para ver qué es aquello que nos habíamos dejado sin recoger.

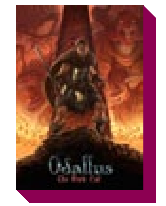
Este dominio del control que adquiriremos será especialmente necesario en unos eventos que vienen a hacer las veces de enemigos finales gigantes. La espectacularidad de estos casi nos hará perdonarle el pequeño chasco que nos hemos llevado por no encontrar gigantescos y bien diseñados bichos a los que enfrentarnos. Sólo Kuro acabará cumpliendo el papel de gran jefe final, aunque no será un enfrentamiento directo.

Con todo esto, ¿es 'Ori and the Blind Forest' una obra maestra? No, no lo es. Hace la mayoría de las cosas bien y el conjunto es realmente muy bueno. Pero se echan en falta algunas cosas y no deja de ser una muy buena unión de elementos tomados de aquí y de allá. En cualquier caso, un imprescindible para los fans de las plataformas.

4/5

Plataformas + control preciso + excelente diseño de niveles = apuesta segura.





Odallus: The Dark Call



JoyMasher vuelve a dar en el clavo con esta aventura pixelada

información

sistema:
Windows
origen:
Brasil
publica:
JoyMasher
desarrolla:
JoyMasher
lanzamiento:
15/07/2015
género:
Aventura / Plataformas
jugadores:
1
precio:
15€

más

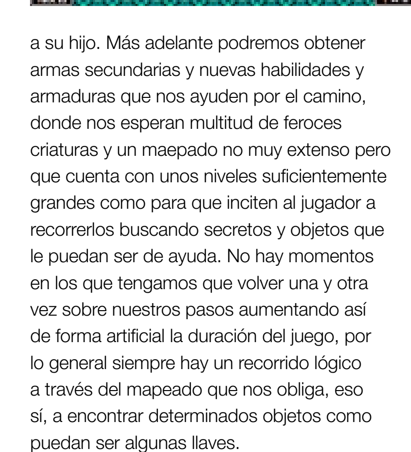
La anterior producción de JoyMasher también nos sorprendió por su buen acabado y su fidelidad con los juegos en los que se inspiraba. Oniken apareció a mediados de 2012 en este caso con títulos como Shadow Warriors o Strider como referentes. La combinación de gráficos y sonido tipo 8 bits junto a una jugabilidad que parecía sacada de la NES, animaron a este estudio brasileño a intentar hacer algo más complejo con su siguiente proyecto, este Odallus: The Dark Call.



El rapto de un hijo a manos de unos demonios es todo lo que necesita el padre para ponerse manos a la obra y empezar a rebanar pescuezos como un cosaco. El estudio brasileño JoyMasher, creadores del fantástico Oniken, vuelven con un juegazo de aspecto pixelado a lo NES que se aleja del planteamiento más arcade de su antecesor en pos de una aventura plataformera.

Inspirada en clásicos ya conocidos por todos como Castlevania, Metroid o Battle Master, lo cierto es que Odallus podría haberse convertido en un juego perfectamente conocido en la época final de los 8 bits. conocedores de la demanda de este tipo de juegos, y aprovechando su habilidad en el trabajo audiovisual, el pequeño estudio independiente ha estado trabajando duro para diseñar un juego mucho más complejo y grande que Oniken, aunque quizás por el camino ha perdido algo de aquella dificultad que caracterizaban los cartuchos de 8 bits.

El planteamiento es muy simple. El protagonista del juego posee de inicio una espada y la habilidad de saltar, y su cometido será el de superar varios niveles hasta llegar al gran boss final y rescatar así



a su hijo. Más adelante podremos obtener armas secundarias y nuevas habilidades y armaduras que nos ayuden por el camino, donde nos esperan multitud de feroces criaturas y un maepado no muy extenso pero que cuenta con unos niveles suficientemente grandes como para que inciten al jugador a recorrerlos buscando secretos y objetos que le puedan ser de ayuda. No hay momentos en los que tengamos que volver una y otra vez sobre nuestros pasos aumentando así de forma artificial la duración del juego, por lo general siempre hay un recorrido lógico a través del mapeado que nos obliga, eso sí, a encontrar determinados objetos como puedan ser algunas llaves.

Odallus no es muy extenso, se le calcula una duración aproximada de unas 4,5 horas dependiendo de lo que nos queramos entretener buscando tesoros y descubriendo zonas secretas. Tampoco es terriblemente difícil (excepto por el jefe final), algo que sorprende dada la herencia de un juego de este tipo y al propio Oniken, que poseía algunos momentos realmente difíciles para el jugador medio. Quizás por ello los más curtidos esperen como agua de mayo la ansiada actualización que incluirá un modo 'veterano' que aumente considerablemente su dificultad.

Odallus: The Dark Call es un juego muy divertido, técnicamente perfecto al recrear aquella época de 8 bits y muy jugable. Plataformas, aventura y espadazos, ¿quién quiere más?

4/5

Un imprescindible para los amantes de juegos tipo Castlevania.



El misterio de la Isla de Tökland



El parser DAAD vuelve en todo su esplendor



Ilustraciones, ilustraciones, ilustraciones. Y es que el creador de El Misterio de la isla de Tökland, 6128 de Esp Soft, se ha encargado personalmente de ilustrar cada una de las localizaciones del juego con mimo y cuidado.

Los incombustibles chicos de ESP Soft vuelven a la carga con una nueva creación para las máquinas Amstrad, rodeada de detalles especiales. Se trata de El Misterio de la Isla de Tökland, una aventura conversacional basada en la novela homónima del autor Joan Manuel Gisbert, y creada con el mismo parser que tan buenos recuerdos nos trae a los que le dimos a la tecla hace veinte años: el parser DAAD, encargado por Andrés Samudio para Aventuras AD.

La aventura conversacional respeta al cien por cien el desarrollo de los acontecimientos de la novela. No obstante, se han introducido pequeñas modificaciones para complementar la historia sin hacer sombra a la obra original, con vistas a restar linealidad y conseguir una experiencia de juego aún más agradable. Además, la exploración tiene sus recompensas. Aún siendo así, el no haber leído previamente la novela no es ningún hándicap a la hora de jugar a El Misterio de la Isla de Tökland. La dificultad de los puzles ha sido perfectamente calibrada para no desesperar a aquellos jugadores menos versados, mientras que siguen suponiendo cierto reto para los jugadores más veteranos. En El Misterio de la Isla de Tökland no podemos morir, ni necesitamos comer o descansar, lo que le resta dificultad a nuestra tarea pero, a su vez, permite a los jugadores centrarse en disfrutar de la historia y en la resolución de puzles sin las preocupaciones que dichas necesidades conllevan.

El juego está profusamente acompañado de imágenes en prácticamente todas sus localizaciones, haciendo de El Misterio de la Isla de Tökland casi una novela visual. La aventura está dividida en tres partes, necesitando códigos de acceso que obtendremos al ir avanzando a lo largo de la aventura. Otra curiosidad es que, al usar el parser DAAD, podemos darle instrucciones encadenadas en una sola línea de comandos. Si, por ejemplo, tenemos que desplazarnos varias pantallas para dar el siguiente paso, no tendremos que teclear uno a uno los comandos, sino que podemos por ejemplo teclear "n,n,s,e" y pulsar intro, y el juego se encargará de ir avanzando sin pausa en las direcciones que le hemos indicado, siempre que dichos comandos estén disponibles.

El Misterio de la Isla de Tökland no contará con versión física a la venta, debido al acuerdo llegado con los propietarios de los derechos de la novela. No obstante, los chicos de ESP Soft han creado la carátula y el manual correspondientes, para que quien quiera pueda crear su propia versión física.

4/5

Si te gusta darle a la tecla, no te puedes perder esta aventura.









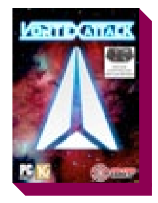
información

sistema: Amstrad CPC
origen: España
publica: ESP Soft
desarrolla: ESP Soft
lanzamiento: 17/06/15
género: Aventura Conversacional
jugadores: 1
precio: Gratuito

más

Una vez recuperado del olvido el parser DAAD, era sólo cuestión de tiempo que viesen la luz nuevas aventuras conversacionales creadas con el mismo. El Misterio de la Isla de Tökland se convierte en la primera aventura conversacional larga programada para Amstrad CPC con dicho parser desde el cierre del mítico estudio Aventuras AD. Precisamente por la versatilidad multiplataforma que posee el parser, convertir El Misterio de la Isla de Tökland a otros sistemas no requiere demasiado esfuerzo, así que es bastante probable que esta genial aventura acabe apareciendo en otros sistemas.





Vortex Attack



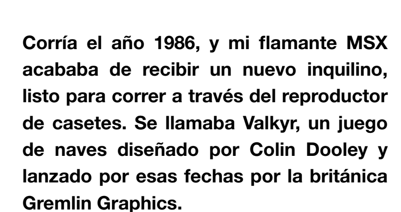
¡Matamarcianos de pantalla fija para hasta tres jugadores!

información

sistema:
Windows
origen:
España/Reino Unido
publica:
Kaleido Games
desarrolla:
Kaleido Games
lanzamiento:
27/05/2015
género:
Shooter
jugadores:
1-3
precio:
5€

más

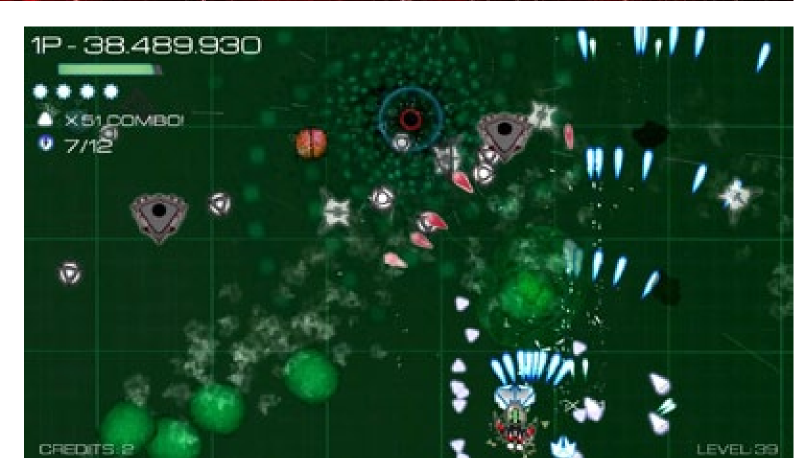
Vortex Attack y la máquina recreativa de Arcade Con. El juego de Kaleido Games también puede disfrutarse en versión 'maquinera'. La máquina fue presentada en la pasada Arcade Con organizada por la asociación Arcade Vintage hace unos meses en Petrer, Alicante. El mueble fue decorado con unos vinilos espectaculares y lucía excelente atrayendo a todos los visitantes al encuentro. Además, la máquina sirvió para organizar un torneo in situ como los de antes que ocasionó no pocos 'piques' entre los participantes. Si te lo perdiste, se pueden seguir disfrutando de torneos organizados en Steam a modo de liguillas con multitud de premios, o bien puedes organizar tu propio torneo privado con un grupo de amigos.



Corría el año 1986, y mi flamante MSX acababa de recibir un nuevo inquilino, listo para correr a través del reproductor de casetes. Se llamaba Valkyr, un juego de naves diseñado por Colin Dooley y lanzado por esas fechas por la británica Gremlin Graphics.

Vortex Attack recupera gran parte de la metodología jugable de Valkyr; es decir, nuestra nave debe destruir a decenas de enemigos que salen en pantalla, recogiendo los triángulos que liberan para poder alcanzar el siguiente nivel antes de que el vórtice de marras acabe con nosotros. Al final de cada compendio de fases nos encontraremos con un final boss con sus patrones de movimiento correspondientes y una enorme resistencia, capaz de poner a prueba nuestra experiencia en el género generando altas dosis adictivas.

Desde una primera versión que pudimos probar Kaleido ha ido mejorando los gráficos y la jugabilidad, y se han añadido detalles tan interesantes como una tabla de puntuaciones online, logros en Steam, etc. Vortex Attack gana enteros al utilizarse como juego conductor de un torneo, pero la experiencia monojugador también resulta atractiva. Las impresiones positivas se extienden hacia una banda sonora que acompaña perfectamente a la acción, y a la posibilidad de ir desbloqueando distintos tipos de naves, siendo una de ellas la mismísima protagonista de Valkyr, detalle que se me antoja como un guiño de auténtica categoría. La verdad es que no es el único homenaje que Vortex Attack rinde al programa de Colin Dooley. Por ejemplo, de vez en cuando aparece cierto platillo volante de color verde que resultará familiar al que probase el juego de 1986, al igual que el efecto de sonido que se emite cuando los aliens liberan aquellos items triangulares tan característicos.



Con todo, la idea de juego funciona muy bien, y detalles como los marcadores y torneos online o la posibilidad de disfrutar la partida con hasta tres jugadores simultáneos, hacen que Vortex Attack se convierta en una opción recomendable para los seguidores del matamarcianos más clásico. ¡A por ellos!

4/5

Un matamarcianos rabioso con reminiscencias clásicas





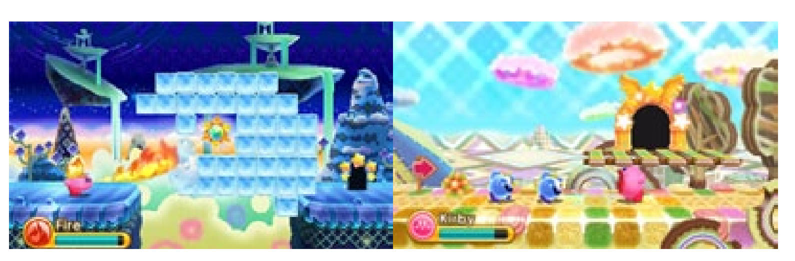
Kirby Triple Deluxe

El devorador de Nintendo está de vuelta y por partida triple

A pesar de ser uno de los personajes más queridos de la factoría Nintendo -sólo hay que ver lo bien que se vende en formato peluche o su propio amiibo-, lo cierto es que cuando aparece un nuevo juego de Kirby, la adorable creación del estudio HAL Laboratory, éste no suele captar la atención mediática ni alcanzar las ventas de las que sí gozan otros de sus compañeros de factoría como son Link, Mario o Donkey Kong.

Tal como su nombre indica, estamos a punto de degustar un suculento menú, compuesto por 3 platos. Uno de ellos es el principal, que prácticamente logra dejarnos saciados, y los otros 2 actúan a modo de entremeses, reforzando la propuesta de un cartucho que, ya os adelanto, tiene que estar en vuestras bibliotecas de Nintendo 3DS. Pero vayamos por partes.

Para empezar, tenemos la aventura principal, en la que debemos recorrer distintos mundos, cada uno compuesto por varios niveles y un jefe final, para salvar a nuestro antaño rival, Dedede, de una nueva y más peligrosa amenaza. Como viene siendo habitual en las últimas producciones plataformeras de la Gran N, la dificultad suele ser bastante asequible hasta los 2 últimos mundos, donde se sube el listón para poner a prueba las habilidades adquiridas durante la aventura. Eso sí, el que quiera desafío desde el principio, que se lance a por todos los coleccionables que tiene ocultos - aquí el juego sí es exigente, obligando a pensar muy bien qué enemigos absorber para usar sus habilidades.



En el plano técnico, a un acabado bastante similar al visto en la última aventura de Kirby en Wii, se añade un grandioso uso de la faceta tridimensional de la portátil que incluso afecta a la jugabilidad en algunos puntos, por lo que no recomendamos jugarlo en una Nintendo 2DS; los amantes de lo estereoscópico van a disfrutar de lo lindo. Las melodías también siguen los patrones clásicos de la franquicia, encontrando remezclas de algunos temas de toda la vida.

Por lo que a los otros 2 modos de juego se refiere, tenemos por un lado 'Combates Kirby', una suerte de Smash Bros. en versión Lite que nos propone batallas contra otras adorables bolitas, tanto para un solo jugador como multiplayer, con un solo cartucho. Todo un puntazo. Por otro lado, y ya para terminar, 'Redoble de Dedede', un minijuego musical en el que debemos saltar y recoger monedas con cuidado de que los enemigos no nos alcancen.

En resumidas cuentas, mal haríais en no invertir vuestros euros en este cartucho, puesto que la propuesta que nos presenta Kirby Triple Deluxe es sencillamente arrebatadora. Degustadlo como el manjar que es, tal cual haría nuestro amigo Kirby.

4/5

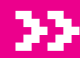
Nintendo firma otro plataformas indispensable para su portátil 3D

información

sistema: Nintendo 3DS
origen: Japón
publica: Nintendo
desarrolla: HAL Laboratory
lanzamiento: 16/05/2014
género: Plataformas
jugadores: 1-4
precio: 39,95 €

más

Kirby no siempre fue el mismo...
A pesar de que en su tierra natal siempre ha sido rosado, los usuarios del viejo continente conocimos a Kirby de color blanco. En su primera aventura para Game Boy, nos lo presentaron de esa guisa en la portada, y no apareció con su verdadero aspecto hasta la entrega vista en NES, varios meses más tarde.





Yoshi's Woolly World

Plataformas de vieja escuela con todo el encanto de Yoshi



información

sistema:
Wii U
origen:
Japón
publica:
Nintendo
desarrolla:
Good Feel / Nintendo
lanzamiento:
26/06/2015
género:
Plataformas
jugadores:
1-2
precio:
40,90€

más

Yoshi's Woolly World fue anunciado en un principio como Yarn Yoshi en 2013. Las primeras capturas del juego mostraban unos escenarios y personajes más similares a los que pudimos ver en Kirby para Wii. Sin embargo, tras un período de silencio, Nintendo volvió a mostrar su juego con un aspecto remozado y nuevo título. Takashi Tezuka, productor de Yoshi Story entre otros juegos para Nintendo, ha supervisado el desarrollo de Wooly World.



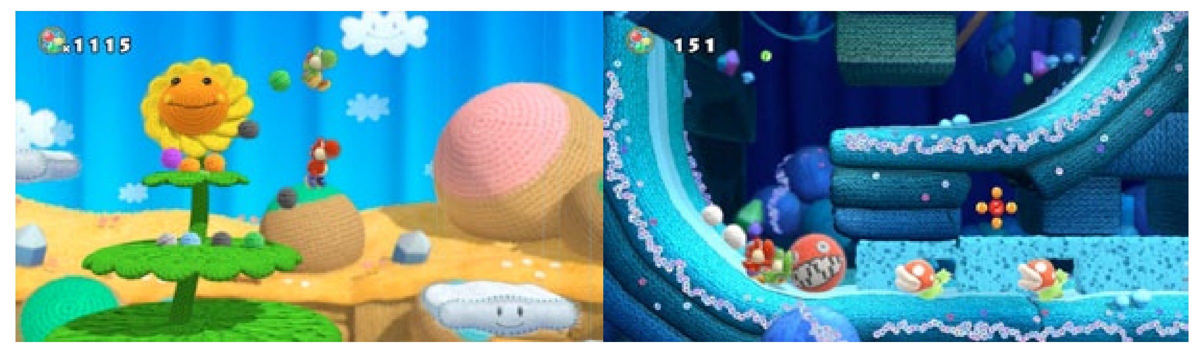
Mucho han tardado Nintendo y Good Feel en tener lista la última incursión del adorable Yoshi en la consola de sobremesa. Tras haberse anunciado prácticamente junto al lanzamiento de la máquina, desaparecer del panorama y volver envuelto en el mundo 'lanudo' que ya aprovechó Kirby en Wii, el plataformeo de Woolly World se nos antoja encantador, divertido y adictivo. Siempre y cuando profundicemos en este particular universo de telas claro...



Y es que Yoshi's Woolly World no deja de ser un poco más de lo mismo, de lo siempre, de las plataformas de Nintendo bien realizadas, bien diseñadas, con cierto punto de reto pero sin llegar a agobiar al jugador medio, adaptable según la edad del jugador que quiera acercarse al televisor. Los más jóvenes podrán disfrutar sin ningún problema de este particular viaje y los más curtidos podrán en cambio tomar otro camino, el de encontrar todos los secretos que esconden los amplios niveles del juego, de destripar por completo la aventura y de pulir récords como un cosaco. En nuestra mano está la manera en que queramos enfrentarnos al juego, desaprovechando las 'ayudas' que de vez en cuando nos sugieren desde el mismo a través del modo casual y las insignias que canjeamos por gemas, o por el contrario aprovechándolas si no somos capaces de superar determinados obstáculos.

En cualquier caso vaya por delante que el tipo de plataformas que nos plantea Yoshi es el habitual de sus juegos, más pausadas y basadas en la exploración del nivel y en la resolución de pequeños puzles, alejadas de la habilidad con los dedos que nos proponen en los juegos Mario, o la velocidad de Sonic y compañía. De hecho, los diseñadores siguen la misma fórmula que comenzó en aquel lejano ya Yoshi Story para Nintendo 64, y mejoran la experiencia jugable algo irregular del juego para 3DS. Por fortuna Woolly World engancha más que esfuerzos anteriores, gracias a la inclusión progresiva de nuevas mecánicas, niveles con retos distintos y enfrentamientos con bosses que, aunque siguen estando basados en la habitual secuencia de los juegos de Nintendo, si que nos proponen algunas mecánicas diferentes a lo visto ya, dotándolos así de algo de frescura.

El devenir más o menos pausado del juego se ve intercalado de vez en cuando con pequeños niveles donde tendremos







tiempo limitado y en los que nuestro Yoshi sufrirá alguna transformación, como aquellas que se hicieron conocidas gracias al efecto 'morphing' en Super Mario World 2 para SNES. Así podremos convertirnos en una rápida motocicleta de cross, en un paraguas o en una especie de excavadora minera en un escenario más contenido y controlado, repleto de bonus varios, algunos enemigos y un tiempo muy, muy justito. Lo cierto es que le otorgan la variedad necesaria al conjunto y suponen un pequeño soplo de aire fresco en nuestra partida. Gracias a la compatibilidad con los Amiibo, a la cantidad ingente de secretos escondidos y a poder jugar con un amigo, la verdad es que la experiencia se torna en partidas muy divertidas y excitantes, ayudadas sin duda por un apartado técnico audiovisual más que notable.

Y es que los diseñadores del juego han decidido aprovechar la experiencia obtenida en Kirby's Epic Yarn aparecido en 2010 para Wii, donde también se experimentó con los tejidos y otros materiales en la concepción de los escenarios y la manera en que podíamos interactuar con ellos. No es algo nuevo, el propio cartucho para N64 ya nos deleitó con diseños de este tipo, aunque por desgracia suele ser un juego algo incomprendido y muy olvidado por el gran público. Sea como fuere, Good Feel ha aprovechado la potencia de Wii U y su posibilidad en mostrar gráficos HD, para dotar de un mayor detalle a los gráficos, y que así los jugones podamos disfrutar de unos escenarios realmente bellos y muy inspiradores, en los que la lana y el ganchillo cobran vida propia. Los diseñadores se las han ingeniado para otorgarle coherencia a lo que vemos y usan ovillos y bobinas para construir las estructuras por las que deambulamos. Geniales.

Mención aparte merecen los personajes y enemigos que nos encontramos en nuestro devenir. Su animación es fantástica y la manera en que se deshilachan simplemente geniales. Los pelillos del tejido de nuestro Yoshi, el efecto de profundidad de campo, algunos cambios de plano y rotaciones, y algún que otro efecto especial más hacen el resto adaptando la fórmula a los nuevos tiempos. La banda sonora también es más que correcta, y aunque echamos de menos la interactividad del juego para N64, en el que cambiaba según el estado de ánimo de nuestro protagonista, no podemos menospreciar el trabajo realizado. Son piezas que se adaptan perfectamente a la temática de cada uno de los niveles y que junto a los sonidillos y las voces que salen continuamente por el altavoz del televisor, dan como resultado un conjunto global muy bueno.

Yoshi's Woolly World es un plataformas de los de toda la vida, de los que no exigen combinaciones complejas de botones y en los que poco, o nada, tendremos que aprender para saber como jugarlo. Embutidos en el disco hay un montón de secretos dirigidos a los más curtidos del lugar que quieran encontrar el reto que se esconde tras los graciosos muñecos de lana, pero aquellos menos habilidosos o que simplemente quieran tomarse la partida más relajada podrán disfrutar igualmente. Dotado de un apartado artístico original y muy trabajado, una jugabilidad sobresaliente y un carisma del que pocos títulos pueden presumir hoy en día, nuestra experiencia no podía ser más positiva. Gracias por seguir confiando en estos juegos Nintendo.

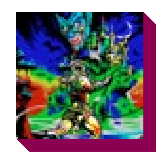


Adorable y divertido, uno de los mejores plataformas de lo que va de año.

Castlevania Spectral Interlude



El Conde Drácula resucita gracias a un grupo de fans de la saga



información

sistema:
ZX Spectrum
origen:
Rusia
publica:
Aleksander Udotov (SaNchez)
desarrolla:
Aleksander Udotov (SaNchez)
lanzamiento:
13/02/2015
género:
Plataformas/Acción
jugadores:
1
precio:
Gratis (descarga digital)
http://spectralinterlude.com

El juego que no fue y debió haber sido, y otro clavo en el ataúd de Konami, compañía cada vez más alejada de los videojuegos y el recuerdo de infancia que tenemos de esta otrora gran productora de diversión.

Si los usuarios del venerable Spectrum ZX redactasen una lista con los juegos que hubieran deseado disfrutar en su ordenador, no cabe duda de que algunas de las franquicias más célebres de la época hubieran estado en las primeras posiciones. Juegos como Super Mario Bros., The Legend of Zelda o, por supuesto, Castlevania. Han hecho falta 30 años de espera y un grupo de aficionados para hacer realidad ese sueño. O pesadilla, tratándose de Castlevania.

Planteado inicialmente como una deconstrucción del polémico Castlevania II: Simon's Quest, pronto el proyecto tomó identidad propia, para alegría de propios y ajenos, convirtiéndose no sólo en la primera versión de un Castlevania para Spectrum, sino en un nuevo capítulo completo, aún cuando





no sea oficial, de la venerable saga, y el primer Castlevania en 2D desde el 2010. Tras un desarrollo largo y cargado de hype, por fin en febrero de 2015 cayó en nuestras manos el sensacional Castlevania: Spectral Interlude.

Lejos de quedarse en un esfuerzo que pudiera ser calificado de 'amateur', este nuevo Castlevania, perfectamente adaptado para el salto a Spectrum, incluye nada menos que 150 pantallas, 10 tipos de enemigos distintos, varios Bosses, una espectacular banda sonora compuesta por 12 temazos clásicos, excelentemente reimaginados para la chip de sonido del Speccy, y 2 niveles de dificultad. Todo unido a un aspecto gráfico difícil de creer (diferentes texturas, enemigos perfectamente distinguibles y animaciones fluidas) además de una jugabilidad a prueba de vampiros, construída sobre un control exquisito. La dificultad está bien ajustada para una experiencia perfectamente reconocible en nuestro humilde Spectrum.

Drácula espera - apresúrate a ocupar tu lugar en la ilustre línea de los Belmont.



Leovigildo



La Conspiración de los Salvalamalvadetierra



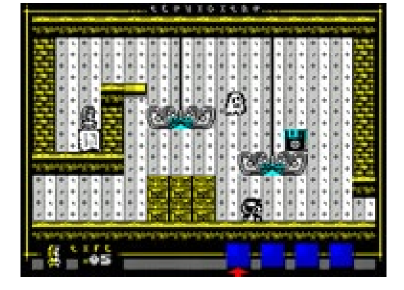
información

sistema:
ZX Spectrum
origen:
España
publica:
The Mojon Twins
desarrolla:
The Mojon Twins
lanzamiento:
05/11/2014
género:
Plataformas/Aventura
jugadores:
1
precio:
Gratis (descarga digital)
www.mojontwins.com

A finales del año pasado apareció The Mojon Twins, un nuevo plataformas con tintes videoaventureros y cuádruple carga (¡cuádruple!) para Spectrum.

Bautizado con el nombre de Leovigildo, el juego vuelve a contar con el sentido del humor típico de este grupo de desarrollo de juegos para sistemas clásicos. Diseñado para Spectrum 48k en adelante, este plataformas nos pone en la piel del mayordomo Leovigildo (y la duquesa), quiénes tendrán que superar tres completos niveles en el orden que queramos (cada uno es una carga distinta). El primero discurre en la mansión de la casa de Salvalamalvadetierra y cuenta con cuatro finales diferentes, el segundo en el bosque cuando los dos enamorados conspiradores huyen de la ira del duque, y el tercero en un circo, en el que por fin saltaremos sin parar sobre las famosas colchonetas de The Mojon Twins.

Cada uno de estos niveles cuenta con







alguna mecánica diferente para hacer el juego más variado y atractivo al jugón, unos gráficos marca de la casa mucho más que notables que demuestran el buen hacer de estos chicos, y una jugabilidad a prueba de bombas. Lo cierto es que es una aventura salpicada de plataformas muy entretenida y divertida, con el siempre aliciente del humor que destilan las producciones de los creadores de Ninjajar.







Yatagarasu: Attack on Cataclysm

Lucha 2D para auténticos maestros

No es muy habitual que el PC reciba juegos de lucha 1 vs. 1 a día de hoy, salvo alguna excepción en forma de port de consola de sobremesa, por lo que Yatagarasu: Attack on Cataclysm es bien recibido por los amantes de la lucha más "Old School" y es que solo hace falta echarle un vistazo a una captura para que nos venga a la mente SNK, tanto por los diseños de los personajes – con sus pixelotes como antaño – como por el sistema de combate una vez nos enfrentamos al juego.

Pero pongámonos en situación, porque este no es el primer Yatagarasu que recibe la plataforma PC, pero sí el primero en llegar a Steam, con demo incluida por si quieres probarlo antes de pagar por él. Y es que estamos ante una versión mejorada del juego del mismo título, que se le ha dado el sobrenombre de "Attack on Cataclysm" y que incluye nuevos personajes y mejoras para que el juego sea más balanceado.

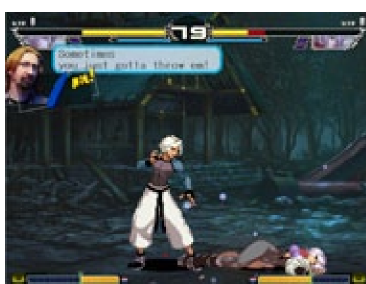
Se compara mucho a este título con Street Fighter III: Third Strike ya que recoge parte del sistema jugable del título de Capcom en el combate, con un sistema de parries similar. En este caso tenemos uno para ataques alto y otro para ataques bajos, que nos permite contraatacar cuando dominamos el sistema, algo sólo al alcance de aquellos que dominan el género o después de muchas horas.

Incluye dos modos Arcade, cada uno con una historia diferente y narrada a modo de texto y sólo en inglés y japonés, además de un modo multijugador muy convencional y en el que nos han dado "sopas con hondas" en varias ocasiones, y un modo entrenamiento para practicar con cada uno de los personajes. Como curiosidad, podrás elegir antes de cada combate a un comentarista para que narre de forma dinámica, como si estuvieras en un torneo real, pero este no influye en las características del propio personaje, pudiendo desactivarlo si no es de tu agrado.

Hemos querido incluir SNK en el titulo y no por simple nostalgia, ya que el arte del juego tiene a KOTANI:Tomoyuki AKA Styleos, que participó en la saga King of Fighters, aunque también podemos encontrar a Siza a cargo de la programación y Ume-Zono como responsable del diseño y la jugabilidad. Y es que estos son los tres fundadores de Yatagarasu Dev Team, la compañía detrás del desarrollo del título. También está Yasuda Suzuhito de Shin Megami Tensei: Devil Survivor. Consiguiendo con ello una gran belleza en cada uno de los sprites de los luchadores, muy bien animados, aunque desentonan algo respecto a los escenarios, que cuentan con una mayor resolución que estos 'ultimos.

Y es que el apartado técnico de Yatagarasu: Attack on Cataclysm nos da una de cal y otra de arena, ya que cuenta con un regusto 'Old School', en todos los sentidos, que lo hace muy atractivo, pero por otro lado el juego cuenta con una resolución muy baja – te recomendamos jugarlo en modo ventana – y unos escenarios desangelados, siendo simples fondos estáticos, sin ninguna animación en ellos. Además algunos están más inspirados o trabajados que otros, y lo cierto es que en un título de este tipo no





deja de ser un detalle a tener en cuenta. En cualquier caso la editora continua trabajando en incorporar mejoras en Yatagarasu, arreglar pequeños fallos gráficos, etc.

Si te gustan los juegos de lucha 1 vs. 1 de antaño, los 2D con pixelotes, Yatagarasu: Attack on Cataclysm no va a decepcionarte. Eso sí, es un juego al que hay que dedicarle mucho tiempo para exprimir todo su jugo, como sucede con todos los buenos juegos del género.

3/5

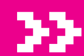
Si echas de menos los shooters frenéticos ya tardas en hacerte con Astebreed.

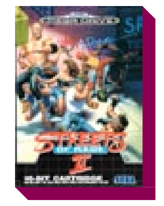
información

sistema: Windows
origen: Japón
publica: Nyu Media
desarrolla: Yatagarasu Dev Team
lanzamiento: 07/07/2015
género: Lucha versus
jugadores: 1-2
precio: 15 dólares

más

Yatagarasu Attack on Cataclysm es un juego de lucha 'one vs one' con gráficos 2D inspirado en los grandes clásicos creado por ex-integrantes de los equipos de desarrollo de King of Fighters.
Tras una campaña de crowdfunding exitosa para pulir ciertos detalles, contar con una localización a a altura e introducir ciertas mejoras globales, Nyu Media ha publicado un producto dotado de un acabado notable que podría haberse quedado de lo contrario sumido en las profundidades de la escena independiente nipona.





3D Streets of Rage 2



¡Tortazos de barrio en 16 bits!

información

sistema:
3DS
origen:
Japón
publica:
Sega
desarrolla:
M2/Sega
lanzamiento:
Julio 2015
género:
Beat'em up
jugadores:
1-2
precio:
4,99€





más

M2 lo ha vuelto hacer, y esperemos que no sea la última. Tras deleitarnos con un buen puñado de conversiones de lo mejorcito del catálogo de Sega, tanto juegos arcade como para consolas, la última incursión de este grupo nipón especializado en readaptaciones de viejas glorias a formatos novedosos no nos ha defraudado lo más mínimo, y es que también hay que contar con que la materia prima que han utilizado es de la mejor calidad.

Sega y M2 se lo están currando muy mucho con las conversiones de clásicos para 3DS. Además de utilizar francamente bien la capacidad tridimensional de la portátil no deja de ser un tremebundo beat'em up, de esos de tortazos cajelleros con todo el buen sabor de principios de los 90, y que dejó el listón en la 16 bits de Sega (y por ende, en todas las consolas del momento) muy, pero que muy alto.

Y es que el original para Megadrive ya fue en su momento un juego de sobresaliente, técnicamente muy conseguido y que contaba con un apartado audiovisual de primera fila. El juego ha envejecido realmente bien, e incluso su jugabilidad y sus mecánicas, con ciertas influencias de Street Fighter, aunque sin llegar a tener la profundidad de otros juegos posteriores, suponen un pequeño reto para el jugón que quiera 'destripar' todo el juego.

Para la adaptación a 3DS, M2 ha incluido toda esa plétora de opciones a las que nos tienen acostumbrados. Para empezar, un efecto 3D buenísimo, que no hace más que realzar el trabajo de los grafistas originales; un efecto que se hace sobre todo patente en la tridimensionalidad del suelo y en los diferentes planos de scroll de los que hace gala Streets of Rage 2. Realmente conseguido, es más que recomendable probar a jugar con el efecto 3D de la consola activado, para disfrutar de una sensación de profundidad sorprendente.

Por otro lado M2 ha introducido un original modo llamado 'Rage Relay', en el que podremos escoger el orden en que queramos que vayan apareciendo los personajes jugables a medida que perdamos vidas. Así, en lugar de jugar con el mismo personaje toda la partida (o hasta que continuemos), en este modo si empezamos con Axel, al perder una vida luego jugaríamos por ejemplo con Max, después con Blaze, etc. No es excesivamente original, pero es un modo de obligarnos a probar todos los personajes e ir descubriendo sus cualidades y defectos. M2 ha incluido también otro modo especial denominado 'casual', en el que derrotar a los enemigos si portamos algún arma resulta mucho más sencillo, incluso si a quien tenemos enfrente es al temible R. Bear. Si disponéis además de algún amigo con la consola y el juego descargado, también podréis echar partidas multi, aunque sólo offline.

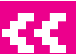
Cada personaje cuenta con un buen número de golpes básicos y movimientos especiales que se ejecutan a modo de mini combos. No sólo podemos recoger armas como espadas o barras metálicas a la usanza de este tipo de juegos, si no que también ejecutaremos golpes devastadores por los que pagaremos con una parte de nuestra energía.

No podemos dejar de mencionar el apartado musical de Yuzo Koshiro (con Motohiro Kawashima en la sombra), una banda sonora adelantada a su tiempo que se adaptaba como un guante al sistema sonoro de Megadrive. M2 nos permite seleccionar entre los modos de emulación PSG de Megadrive y Megadrive 2. Según los productores en el segundo caso se disfruta de un efecto 'surround' más efectivo. En cualquier caso, lo importante es que esa mezcla techno, house y dance del juego termina siendo igual de buena que siempre.

En conclusión una conversión espectacular. Cierto que nuevamente no se aprovecha todo el tamaño de la pantalla superior de 3DS (se mantiene la resolución nativa de Megadrive), y que en opciones jugables quizás M2 ha racaneado un poquito más de la cuenta, pero esto no quita que podamos disfrutar nuevamente de un clasicazo de los 16 bits, una pequeña joya que ha envejecido realmente bien y que, además, incluye un modo 3D francamente espectacular. Por el precio tan comedido que tiene, y las novedades comentadas, aunque sea un juego que tuvieras trillado desde hace la tira de años, creemos que merece la pena hacerse nuevamente con él.

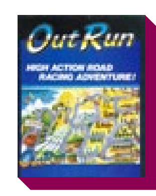
4/5

La perfecta ocasión para volver a disfrutar de un clásico para Megadrive intemporal.



3D Out Run

Colega, ¿dónde está mi caballo… rampante?



Out Run, la placa recreativa original de 1986, significó un salto cuántico en lo que a videojuegos arcade de conducción se refiere. El uso del escalado de sprites iba mucho más allá del rimbombante nombre de "Super Scaler", potenciando hasta el límite la sensación de velocidad que desprendía el Ferrari Testarosa mientras devoraba kilómetros de asfalto.

El jugador se embebía del paisaje tropical del primer tramo, mezclando sus sensaciones con la refrescante e inolvidable banda sonora, coronada por el corte Magical Sound Shower; aquella melodía nos salpicaba en el rostro, siendo capaz de transmitir el aroma salado del agua marina.

Tal grandeza se pagó muy cara en prácticamente todas y cada una de las conversiones domésticas que intentaron emular las bondades de la máquina concebida por Yu Suzuki. Únicamente podríamos salvar a la versión realizada para SEGA Saturn, la cual mantuvo el tipo con una envidiable soltura, dejando a la altura del betún el resto de atrocidades realizadas para máquinas de ocho y dieciséis bits.

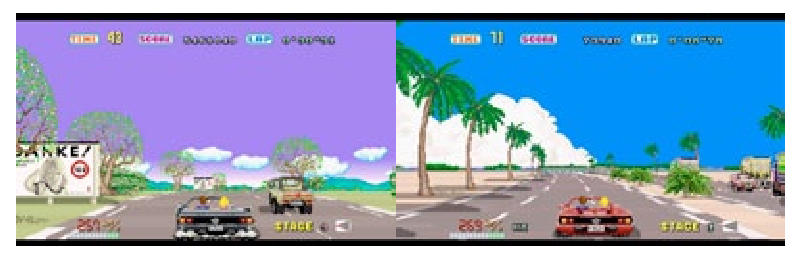
3D Out Run para Nintendo 3DS podría calificarse como una buena conversión, sin lugar a dudas, aunque con ciertos matices. Unos matices aportados por los cambios que presenta esta nueva encarnación del arcade de SEGA; el primero de ellos radica en la desaparición de nuestro añorado Ferrari. Los derechos de uso de la marca italiana han expirado, y como consecuencia, el cavallino rampante brilla por su ausencia. Es una cuestión meramente estética, pero no puede pasar desapercibida para los que tenemos nuestro corazoncito vintage.

El resto de novedades se transforman en buenas noticias. La amplitud de panorámica en pantalla nos viene de lujo para poder tener una mejor visión de la carretera y sus peligros, mientras que, por su parte, las sesenta imágenes por segundo lucen a las mil maravillas en la portátil de Nintendo, a lo que debemos unir el leit motiv del título: el efecto tridimensional. La sensación transmitida es convincente y la tasa de frames no pierde comba en ningún momento.

Como extras, 3D Out Run nos regala una serie de power-ups que podremos aplicar a nuestro aspirante a Ferrari. Así, el vehículo que manejamos podrá disponer de súper poderes tales como resistencia a los impactos, mayor fiabilidad al tomar curvas, aumento de velocidad punta o la habilidad de circular fuera de la calzada sin que ello nos afecte al manejo del coche. Eso sí, si queremos disfrutar de dichos items tendremos que completar los distintos finales del juego, lo cual, aviso para navegantes, no es moco de pavo.

En cuanto a la jugabilidad, 3D Out Run no engaña a nadie; se trata de un videojuego que, como el original, está concebido como un arcade, y esto significa que su dificultad engullirá un número ingente de monedas virtuales. Las fases finales del árbol de circuitos eran auténticamente diabólicas y, como no podía ser de otra manera, así siguen siendo hoy día. Con todo, 3D Out Run no quiere ofrecer nada que se desmarque del espíritu del título de 1986, y ni siquiera puede ser considerado como una continuación o extensión -nada que ver en este caso con Out Run 2 o Out Run 2006 Coast to Coast-. Se trata de una conversión diferente y a la vez cien por cien fiel a la máquina que todos recordamos. O casi. Ah, mi querido Testarossa...







Un nuevo tema musical. Los diseñadores de M2 no se han cortado con el número de extras incluidos en esta pseudo emulación de la máquina original, y es que entre otros, han incluido un nuevo tema musical: 'Camino a mi amor'.

4/5

Disfruta de nuevo con el arcade de velocidad por definición a 60 fps

información

sistema: Nintendo 3DS
origen: Japón
publica: Sega
desarrolla: M2
lanzamiento: MArzo 2015
género: Conducción
jugadores: 1
precio: 4,99 €

más

La enésima versión del clásico arcade de SEGA llega a la portátil 3D de Nintendo, y tenemos que reconocer que el mítico juego de carreras mantiene la misma velocidad punta de siempre. 3D Out Run se engloba dentro de una línea de productos denominada SEGA 3D Classics Series, cuyo cometido es desenterrar viejos arcades de la compañía nipona y potenciarlos tridimensionalmente hablando. Así, esta resurrección tan peculiar la podemos ver en otros incunables del videojuego como Space Harrier, Super Hang On, Altered Beast, Ecco the Dolphin o el mismísimo Sonic the Hedgehog.

Guns, Gore & Cannoli



Acción y tiros con alma maquinera



información

sistema:
Windows y Mac
origen:
Bélgica
publica:
Crazy Monkey Studios
desarrolla:
Crazy Monkey Studios
lanzamiento:
8/05/2015
género:
Acción
jugadores:
1-4
precio:
9,90$

más



Tras una campaña de crowdfunding en Kickstarter frustrada, el equipo formado por Crazy Monkey Studios y Claeysbrothers decidió seguir su camino y desarrollar el juego tal y como habían venido haciendo. En Greenlight fue todo un éxito y rápidamente consiguieron el apoyo necesario por parte de los usuarios que estaban interesados en un título de acción de este tipo. En el tándem, los chicos de Claeysbrothers se encargan de las animaciones, diseño de personajes y esas intros tan resultonas que salpican el juego de vez en cuando para narrar la historia. Crazy Monkey es el núcleo 'duro' y se encargó del diseño general del juego y por supuesto su programación. Se espera su salida en consolas en los próximos meses.



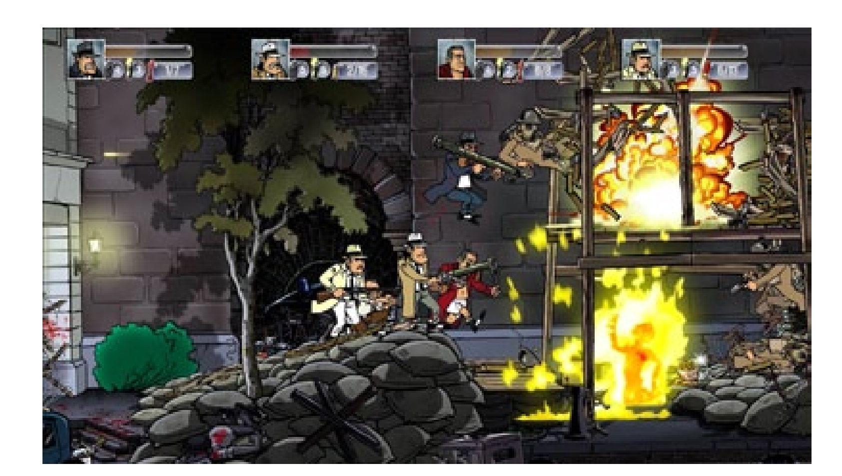
Tiros a mansalva en una ciudad norteamericana de los años 20, la mafia metida de por medio y una invasión de zombies que arrasan con todo. El estereotipo más abultado mezclado con un sentido del humor más que desarrollado, y todo ello aderezado con una acción desenfrenada que seguramente no deberías perderte.



La premisa de un juego como éste de los belgas Crazy Monkey Studios es más que sencilla y conocida por todos. Seguro que al leer "juego de acción y desarrollo lateral" os vendrán a la cabeza títulos como Metal Slug o Contra y, si bien el bueno de Vinnie Cannoli, el protagonista de esta orgía de disparos, comparte algunas características con los protagonistas de las mencionadas sagas de SNK y Konami, no es menos cierto que el juego posee su propia personalidad y mecánicas, separándose del habitual machaca botones maquinero y apostando por un título algo más reflexivo en ciertos momentos, como veremos más adelante.

La historia nos sitúa a mediados de los años 20, en plena ley seca en Norteamérica. Las mafias campan a sus anchas y los matones de origen italiano se cruzan la cara al verse por la calle. En este panorama surge la figura de Vinnie Cannoli, el personaje protagonista en el modo para un jugador; un miembro de una familia mafiosa que pone rumbo a la ficticia ciudad de Thugtown para encontrarse con mafiosos de bandas rivales. Sin embargo, nada más desembarcar en el puerto de la ciudad, una oleada de hambrientos comedores de cerebros invade el barco... ¡Un momento! ¿Zombies? Pues sí, a pesar de que a estas alturas estén ya más que manidos, Crazy Monkey se ríe en cierta forma de esta moda (¿pasajera?), y los enemigos que nos encontremos en nuestro deambular a través del juego serán básicamente diferentes tipos de muertos vivientes, cada uno con sus propias características y resistencia.

Armados de inicio con una simple pistola, no somos hombre que se asuste por unos cuantos cuerpos podridos, así que empezamos a disparar a diestro y siniestro mientras correteamos por el primer nivel. Al principio la cosa es más o menos sencilla y pronto aprenderemos los pormenores de la





Sin respiros. Desde luego, si por algo destaca Guns, Gore & Cannoli además de su apartado audiovisual más que notable, es por la cantidad de situaciones repletas de acción en las que nos veremos involucrados. En ocasiones parece que estaremos asistiendo a una especie de película de dibujos interactiva.



mecánica y desarrollo del juego. Podemos disparar hacia los lados y tendremos varias armas a nuestra disposición una patada que sirve para apartar monstruitos de nuestro camino o abrir puertas; y otra tecla para recargar el arma que estemos portando en este momento.

Rápidamente nos daremos cuenta que Guns, Gore & Cannoli no es un run 'n gun al uso. Los diseñadores han incluido la recarga de munición en todas las armas que portemos, y la munición de las mismas no es infinita, así que tendremos que echarle un ojo a nuestro marcador continuamente para no quedarnos 'secos' en el peor momento. La recarga funciona francamente bien en un juego de este tipo, en el que nos enfrentamos contra zombies, aumentando la tensión que ya de por sí generan los enemigos, bastante agresivos y pesadetes (pueden perseguirnos por toda la pantalla hasta que terminemos con ellos). Plantear en ocasiones la mejor estrategia antes de entablar combate contra un nuevo grupo de zombies puede hacer que perdamos poca vida o que, por el contrario, acabemos con nuestros huesos por los suelos.

Por otro lado, no todos los malos poseen la misma resistencia ni mecánicas de ataque. Poco a poco los creadores del juego van introduciendo nuevos enemigos para que la variedad de los mismos sea algo más aparente, e irán desde el jugador de rugby alocado que nos atropellará, hasta el tipo que se arrastra por el suelo o la zombie que aún descabezada sigue destilando un vapor mortal. Es cierto que, como en la mayoría de los juegos de este tipo, al final acaban repitiéndose tipos de enemigos y situaciones, pero la velocidad a la que discurre el juego y la duración total del mismo (aproximadamente tres horas), no dan pie a aburrirse mucho, la verdad. Además, siempre contaremos con la opción de juntar hasta cuatro amigos para disfrutar de partidas multijugador en las que la diversión aumenta exponencialmente, como en los viejos tiempos.

Realizado con mimo

Técnicamente el trabajo del estudio belga es más que notable. Diseñado todo al estilo dibujo animado (con la colaboración de Claeys Brothers), las animaciones de protagonista y enemigos son bastante buenas y los efectos, sobre todo de las explosiones y el fuego, espectaculares. El desarrollo 2D permite la inclusión de varios planos de scroll, efectos de luces y variedad en el desplazamiento en horizontal o vertical de los niveles, bastante largos y ambientados en diferentes lugares de la ciudad, bien realizados y salpicados de secretos por descubrir. Cada vez que terminamos una fase aparecerá una animación pregrabada en la que se nos desvelará algo más de la historia. Algunos giros en la trama y un misterio que se acrecienta a medida que avanzamos nos mantendrán inevitablemente pegados a la silla, pulsando el botón de disparo a toda velocidad.

Todo el conjunto se complementa con una banda sonora muy adecuada y unos diálogos y expresiones chispeantes y divertidos doblajes (al inglés, con subtítulos en español si queremos) con gracia y buen hacer. La verdad es que poco hemos encontrado en el juego que no nos haya gustado. Puede que se haga repetitivo a la larga, que aunque la dificultad sea más o menos alta, la inclusión de checkpoints siempre nos dará una nueva oportunidad de intentar ese tramo que se nos atraganta, aunque acaben con nosotros una y otra vez, y que el online haya sido obviado, pero a cambio tenemos un juego vertiginoso, divertido, técnicamente bien realizado y bastante adictivo. Más que recomendable.

4/5

No dejes de probar este run'n gun divertido y muy bien realizado.



Ah, los piratas. En realidad, daba un poco igual la calidad del título, puesto que realizar un videojuego ambientado en la época de los bucaneros y las banderas negras con calaveras y tibias cruzadas era un acierto seguro.

Pirates



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1994
GÉNERO: Acción
PROGRAMACIÓN: Nix S.A.
PUNTUACIÓN: *****

A mediados de la década de los noventa, la desarrolladora Nix S.A. -cuya sede se situaba en Barcelona- lanzó un par de videojuegos cuyos planteamientos jugables copiaban a otros arcades de manera descarada. Por un lado, Genix Family emulaba al archiconocido Super Pang (1990, Mitchell), mientras que Pirates bebía directamente de aquellas recreativas de acción y disparos que combinaban el manejo de un avatar con un punto de mira en pantalla para apuntar y destruir enemigos. En pocas palabras, el subgénero conocido por Cabal-style.

Manufacturado en 1988 por Tad Corporation, el éxito de Cabal supuso el pistoletazo de salida para clones como Blood Bros, NAM 1975, o el propio Pirates, cuyo argumento se sitúa en diversos escenarios repletos de filibusteros, durante el siglo XVII.

Pirates se maneja de forma idéntica al modelo escogido. Así, desplazamos a nuestro personaje sobre el eje horizontal mientras apuntamos con la mirilla correspondiente. Además, dispondremos de una acción esencial para poder avanzar a través de los distintos niveles que componen el juego: la esquiva. Es curioso comprobar cómo una maniobra tan simple como deslizarse por el suelo nos hace invulnerables por unos instantes.

Existen una serie de elementos que nos resultarán muy familiares: ítems como puntos de mira gigantescos o bombas adicionales, demolición de edificios del decorado, o el genérico patrón de movimiento que siguen los enemigos finales. Eso sí, el aspecto visual exhibe un nivel muy elevado, con una exquisita atención al detalle tanto en los personajes como en los diversos escenarios mostrados.

Como dato curioso, Pirates incluye voces digitalizadas en “perfecto inglés”. En la prestigiosa web Hardcore Gaming 101 comentan que la voz que entona la palabra Pirates suena como si dijera PieAss. Un cutrerío que no impide que Pirates sea un arcade muy entretenido, sobre todo participando dos jugadores a la vez, y que en ocasiones puede resultar más divertido incluso que el propio Cabal.

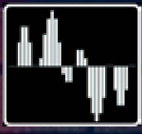
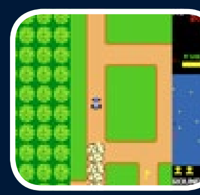
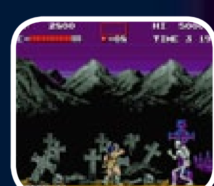
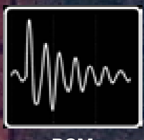
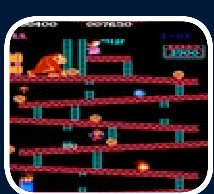
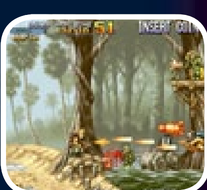
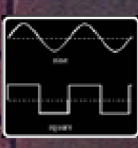
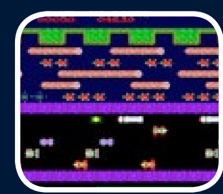
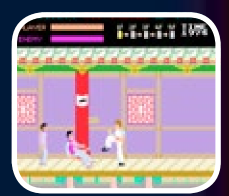
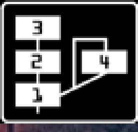
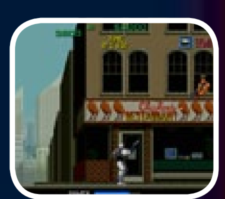

LA MÚSICA
DE LOS
ARCADES

¿Cuál es el sonido que nos viene a la mente cuando pensamos en los arcades?

Muy probablemente sea una combinación de FM mezclado con samples de baja resolución, pero esto no se consiguió hasta 12 años después de los primeros sistemas... Aunque nos parezcan similares, poco tienen que ver entre ellos los sonidos de Space Invaders, Kung-Fu Master, Ghosts 'n Goblins, Metal Slug o Tekken. Ahora veremos por qué...

POR: GRYZOR87

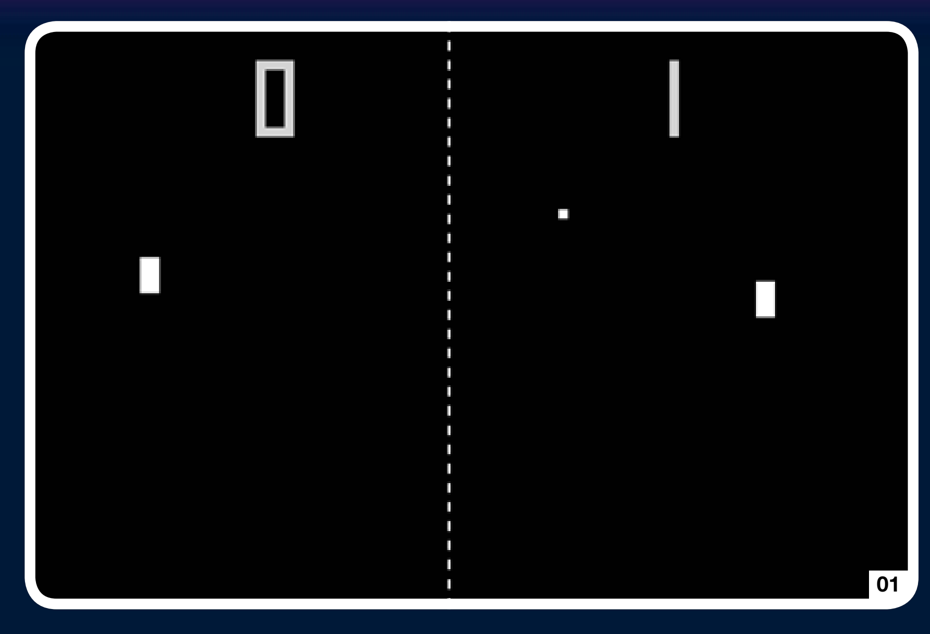
SISTEMAS Y CHIPS

SISTEMA CHIPTUNE	SONIDO	COMPAÑÍA/CHIP	JUEGOS CON ESTE SISTEMA		
 Wavetable	Digital, agradable y variado. Un sonido muy característico. La consola Pc-Engine/ TurboGrafx y los cartuchos de Konami (MSX) también lo tenían.	**Namco:** WSD, NAMCO 5XX, 63701X, CUS30 **Konami:** K005289 SCC, K051649 SCC **Hudson:** HuC6280	 **Rally-X** (Namco, 1980)	 **Gradius** (Konami, 1985)	 **Haunted Castle** (Konami, 1988)
 PCM	Muy imperfecto (con 'Bitcrush') hasta mediados de los 90. Se ha ido perfeccionando con el tiempo hasta la 'digitalización total'. El Commodore AMIGA y la consola SNES tenían este sonido.	Hay decenas: ADSP-2105, YMZ280B, ADPCM, K054539, K053260, K007232, QSound, YMFxxx, SEGA PCM, OKI6295, uPD7759, uPD7751, I8035,...	 **Donkey Kong** (Nintendo, 1981)	 **Crypt Killer** (Konami, 1995)	 **Metal Slug** (Nazca, 1996)
 PSG	La onda cuadrada es muy fácil de identificar y altamente audible. Lo tenían también los ordenadores MSX, Spectrum y las consolas Atari, SMS, NES (varias ondas), ColecoVision...	**General Intrument:** AY-3-8910, AY-3-8912, AY-3-8913 **Texas Instruments:** SN76477, SN76494, SN76496, SN76489, SN76489A **Atari:** POKEY **Yamaha:** YM2149	 **Frogger** (Konami, 1981)	 **1942** (Capcom, 1984)	 **Kung-Fu Master** (Irem, 1984)
 FM	Muy limpio, variado y muy agradable. Sin duda el sonido de los arcades más famosos. La consola SEGA Megadrive y los ordenadores NEC-PC88 sonaban también con FM.	**Yamaha:** Y8950, YMZ770 (MIX), YM2151, YM2203, YM2413, YM2610 (NEOGEO), YM2610B, YM2612 (MD), YM3438, YM3526, YM3812, YMF262 (MIX*), YMF271 (MIX*), YMF278B (MIX*) *Capacidad para muestreo total o PCM.	  **Out run** (Sega, 1986)	 **Ghouls'n'Ghosts** (Capcom, 1988)	 **Robocop** (Data East, 1988)

Primera época (1972-1983)

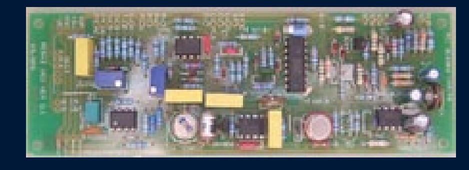
Todo comienzo es difícil y si se trata de tecnología pionera, más aún. Pong (Atari, 1972) fue el primer arcade con sonido básico de golpes -pelotas y raquetas básicamente- y para crearlo, Al Alcorn tuvo que ingeniárselas con el generador de sincronismo y los circuitos analógicos discretos. Y es que por aquel entonces no había sintetizadores ni sistemas de sonido digitales. De modo que hasta 1980 todo fueron experimentos con chips controladores y conversores digitales/analógicos (DAC), que actuaban sobre osciladores controlados por voltaje externos (VCO) o directamente fragmentos de código que se convertían en señales de audio con los citados DAC. Bajo esta configuración, Space Invaders (Taito, 1978) logró la hazaña de poner la primera música de fondo junto con los efectos de sonido. Esas cuatro notas graves que se aceleraban con la proximidad del enemigo bastaron para crear una crisis monetaria en Japón (casi todas las monedas quedaron dentro de estos arcades, como se puede leer en el libro 'The Ultimate History of Video Games', por Steven L. Kent, 2001).

Hubo más intentos interesantes como Berzerk (Stern, 1980) o Donkey Kong (Nintendo, 1982) con CPUs dedicadas al sonido (Intel 8035), que con muchísimo esfuerzo era decodificado y transformado como hemos comentado. Pero en 1980, Namco revolucionó el panorama con Rally-X. La compositora Junko Ozawa diseñó unas ondas digitales de baja resolución para el chip WSG (Waveform Sound Generator): el primer chip dedicado exclusivamente al sonido.

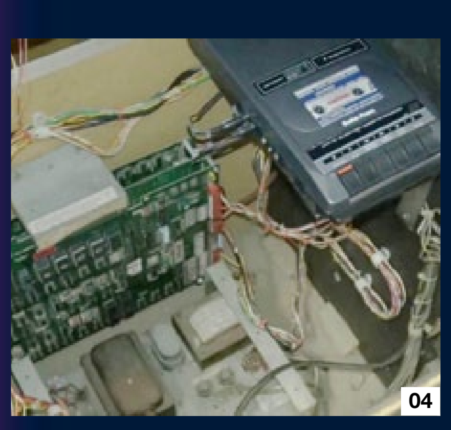








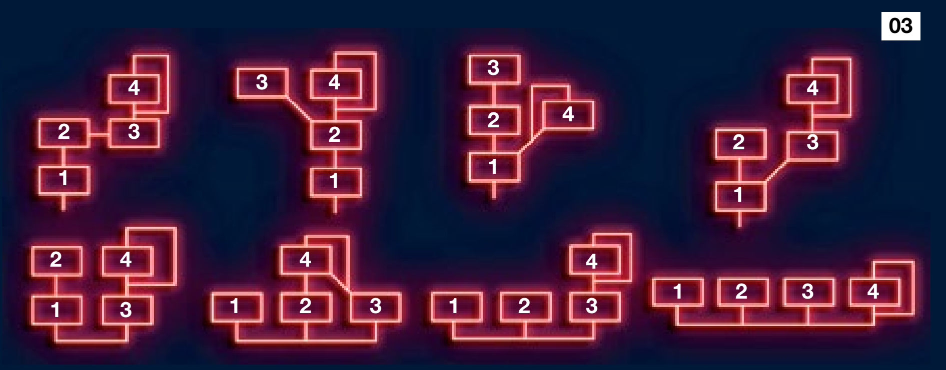
01: Pantallazo del mítico Pong. **02:** Estos chips (DAC) controlaban circuitos analógicos externos como el caso de Space Invaders. **03:** Junko Ozawa muestra una libreta con sus waveforms hechas a mano. **04:** Se hicieron todo tipo de experimentos para hacer sonar los arcades, como introducir un casette de loop infinito controlado por la placa en el videojuego Journey (Bally Midway, 1983).











01. La familia de chips PSG de General Instrument y Texas Instruments. Su canal de ruido era ideal para crear efectos de todo tipo. **02.** El famoso DX7 llegó a 200.000 hogares y se crearon toda una familia de chips de sonido FM para placas arcade, como el YM2203. **03.** Más de 15 billones de sonidos se creaban a través de estos algoritmos de FM.

El sistema Wavetable había nacido, otorgando a los chips digitales el monopolio del sonido arcade para siempre. Este sistema de 'tabla de ondas' fue adoptado por muy pocas compañías, entre las que destacan Namco y Konami. Justo un año después, la compañía General Instrument desarrolló el chip AY-3-8910, dando nacimiento al sistema PSG (Programmable Sound Generator), junto con otros chips capaces de generar formas de onda muy simples (cuadrada, triangular, sierra...) a bajos costes. Incluyendo un versátil canal de ruido, estos sonidos y chips (ver tabla de distribución por épocas) se impusieron a principios de los 80, de modo que el reparto en la producción arcade estaba reñido entre los sistemas de samples o analógicos, los chips de PSG y, en menor medida, los pioneros chips de Namco y sus wavetables.

Segunda época (1984-1993)

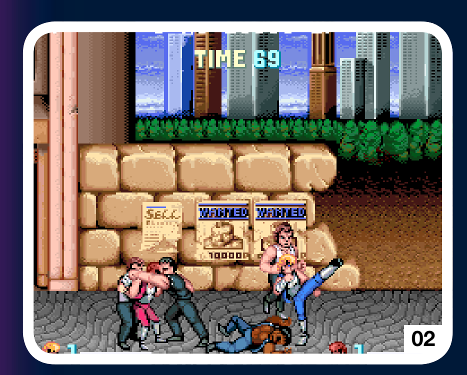
Este decenio vino marcado por la revolución de la FM (frecuencia modulada), cuyo sonido digital era versátil, limpio, sintético y muy agradable. Además gozaba de una infinidad de timbres o formas de onda: se podían

crear más de 15 billones de sonidos en sus chips insignia: YM2151 y YM2203. El secreto de este prodigioso sonido es la combinación de ondas portadoras (que generan el sonido) y moduladoras (que actúan sobre las anteriores) a través de los algoritmos de enlace. Es algo parecido a un laboratorio químico pero con 'moléculas de sonido'. Y no es de extrañar que los títulos de arcade más célebres tuvieran este sonido: Outrun, Contra, Ghosts 'n Goblins, Ghouls 'n Ghosts, Street Fighter II, Strider, Robocop, Knights of the Round, Double Dragon, Golden Axe, Shinobi, Commando, After Burner…y así hasta casi 2000 títulos arcade.

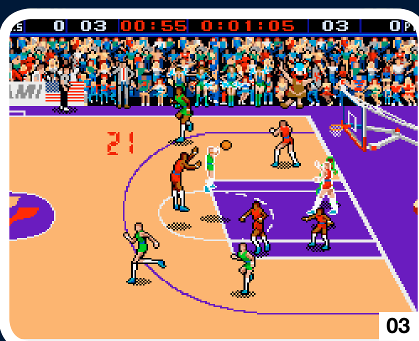
Con este sonido no era infrecuente encontrar en las placas otro par de chips dedicados a sonidos muestreados o sampleados (PCM o Pulse Code Modulation), y de hecho esta configuración era la habitual en este período, pero debido



01



02



03

01. El estupendo Rastan de Taito, con sonido FM. **02.** Double Dragon conquistó a numerosos jugadores, no sólo por su mecánica y argumento, sino por su enorme adictividad. **03.** Double Dribble, una máquina con voces digitalizadas muy curiosas. **04.** La familia de chips FM de Yamaha. Además algunos de ellos eran también capaces de procesar samples (MIX, NEOGEO, MD). **05, 06 y 07.** Lo más habitual era mezclar pares de chips: FM+PCM/PSG+PCM/Wavetable+PCM... Estos juegos (Mutant Fighter, Super Contra y After Burner) tenían por lo general las baterías y sonidos cortos sampleados y las melodías y bases con chips de FM. **08.** NeoTurf Masters de NeoGeo, un representante muy válido de la tercera época, con música basada en samples.

04





05



06



07



08

a las restricciones de memoria y datos, al principio se digitalizaban sonidos cortos, sobre todo de batería y percusión, además de algunas voces o efectos para el juego.

En esta segunda época convivían sistemas sonoros de todo tipo, según la compañía: FM (frecuencia modulada, billones de timbres), PSG (ruido y ondas fijas, sobre todo cuadradas), PCM (digitalización de fuentes sonoras reales, de calidad variable) y Wavetable (definición digital de ondas en matrices de baja resolución -16x16 o 32x32-).

Tercera época (1994-Hoy)

Aunque esta época abarque más de 20 años, la tendencia es clara: la digitalización total del sonido. Hoy día se comienza por grabar todo el material en el estudio de modo tradicional y posteriormente el resultado se digitaliza con diversos formatos de audio. Si bien podemos puntualizar que al principio de este período se contaba con secuencias que reproducían instrumentos basados en muestras (samples), a medida que fue creciendo el espacio de almacenamiento también lo hizo el tamaño de los archivos (gráficos y audio). A principios de los 90 proliferaron una serie de chips de diversos fabricantes, capaces de procesar audio digitalizado. Las consolas SNES, NEOGEO y los ordenadores Amiga o Atari 520/1040 ST ya trabajaban con sonido basado en muestras pero aún se usaban trackers para estructurar las pistas de sonido y ahorrar memoria. De modo que con la llegada de las consolas de 32 bits, como PlayStation o Dreamcast, el sonido de los videojuegos pasó a llamarse ‘calidad CD’, y la grabación era digitalizada en su

totalidad como hemos dicho. Con este sistema se inventaron formas de codificar o comprimir el audio (PCM, ADPCM, PWM, XA, OGG, etc.) y además irrumpieron grandes orquestas, coros, bandas, solistas y cualquier forma de música grabada imaginable, virtual o real.

¿Nos aparta esto de la esencia más básica del chiptune? Puede ser, pero indudablemente la evolución gráfica y tecnológica lleva consigo una evolución en el campo sonoro. Para no perder la perspectiva, recordemos las sabias palabras del maestro Yuzo Koshiro: “La música de chip tiene una fuerza y una impresión firme en las melodías y los fondos. La música moderna de orquesta no tiene el tipo de presencia en los juegos que tenían los chips de FM”,

Esto no convierte al chiptune en mejor ni peor, sino en una opción más. Entonces,



Sould Blade de PSX. Ya por 1995 se podía digitalizar toda la música sin problemas. ¡Y menudas bandas sonoras salían!

PRODUCCIÓN ARCADES (1971-2015)

Fuente: www.arcade-history.com
Elaboración propia

400
200
0

1971 1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015

PRIMERA ÉPOCA (1972-1983)
SEGUNDA ÉPOCA (1984-1993)
TERCERA ÉPOCA (1994-HOY)

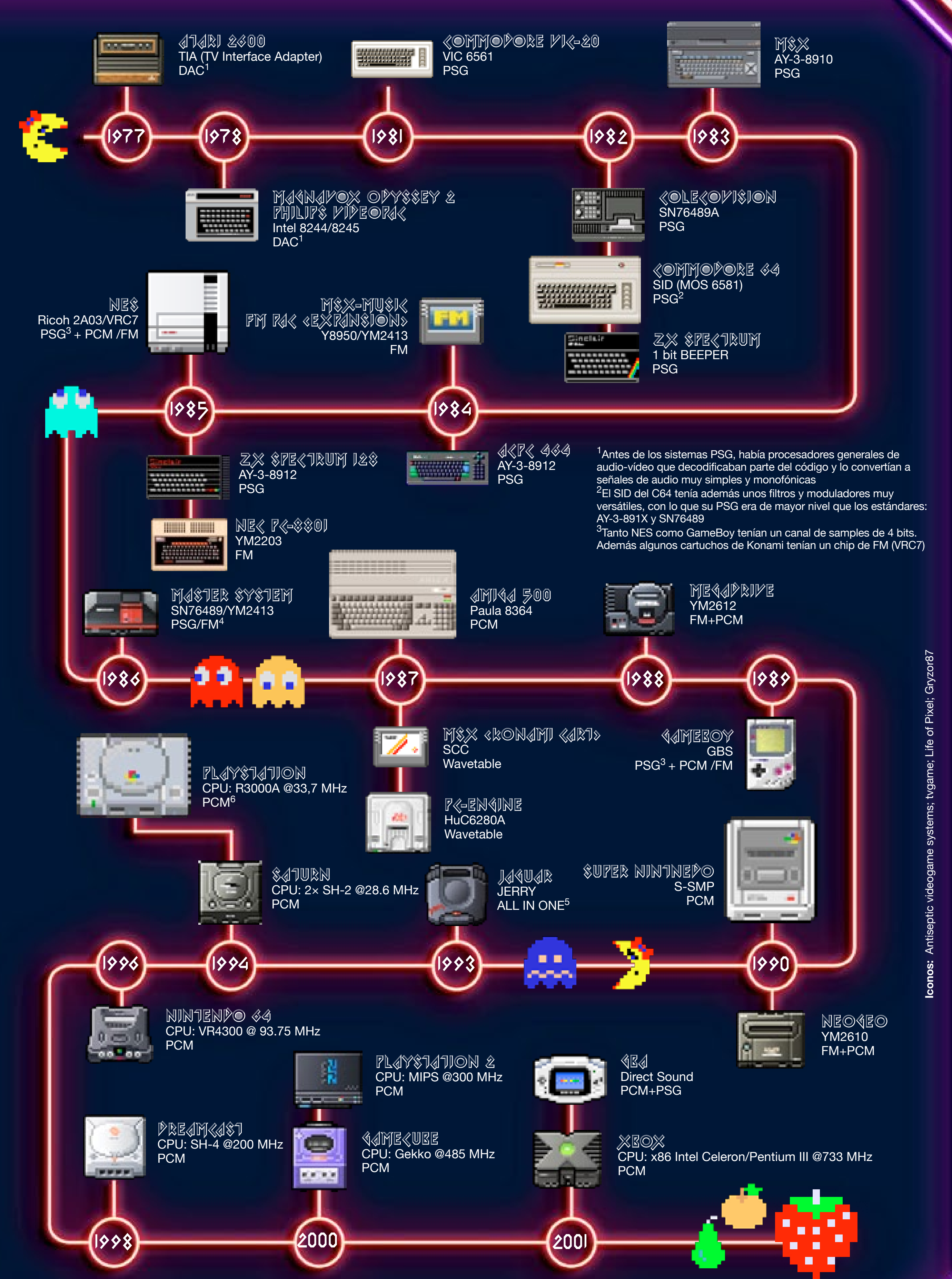
100%
50%
0%

(1972-1983) (1984-1993) (1994-HOY)

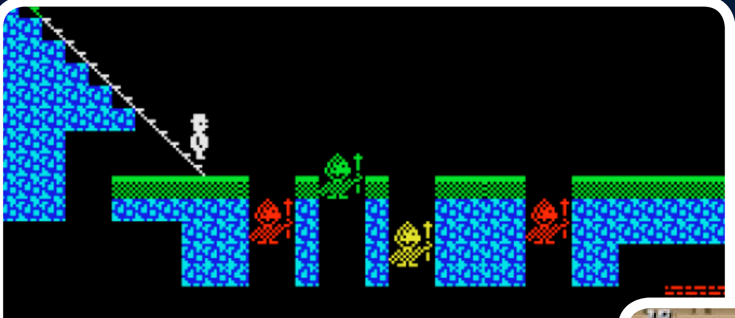
WAVETABLE
PSG
FM
SAMPLES/OTROS

REPARTO POR ÉPOCAS

Fuente: progettoemma.net
Elaboración propia



[4]En Japón la consola Sega Master System (Mark III) tuvo además FM (chip YM2413)
[5]Este chip era capaz de TODO: PSG/FM/Wavetable/PCM y hasta síntesis de AM (Modulación de amplitud)
[6]A partir de 1994 se pasó a la 'digitalización total' del sonido, perdiendo el carácter de los sonidos generados por chips de períodos anteriores (PSG, FM, Wavetable)



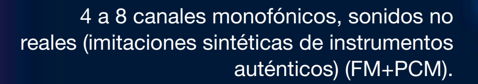
8 BITS, MUY RETRO:



De 1 a 3 canales monofónicos, con formas de onda muy simples: cuadrada, sinusoide, triangular, diente de sierra, etc. (PSG).

8/16 BITS, ESTILO RETRO:





4 a 8 canales monofónicos, sonidos no reales (imitaciones sintéticas de instrumentos auténticos) (FM+PCM).





16/32 BITS, ELABORADO:



Sin límite de canales, con algunos efectos y sonidos casi reales o arreglos completos con los mejores instrumentos virtuales y efectos. (SAMPLES, Calidad CD)

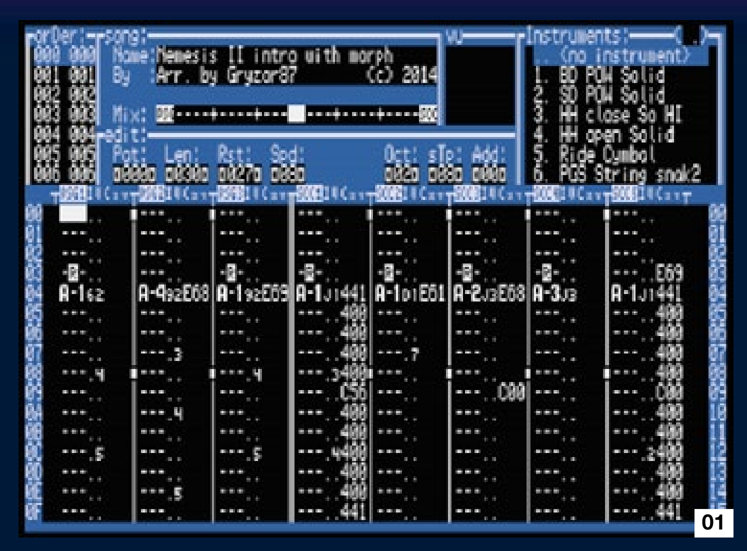


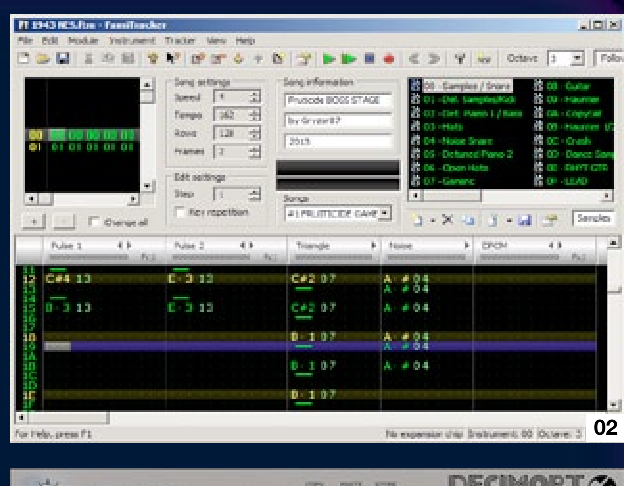
32 BITS/64 BITS/ FULL HD/AAA «ACTUALIDAD»:





Arreglos completos con instrumentos reales, bandas, orquestas, coros y más. Involucran por lo general grabaciones y estudios profesionales, además de altos costes y rendimiento.





01. Trilotracker. 02. Famitracker. 03. El plugin Bitcrusher permite bajar la resolución a cualquier pieza de audio y así adecuarla a nuestro proyecto. Podemos grabar voces o pasarlo por samples de percusión/efectos. Así conseguiremos ese 'sonido roto' tan característico que tenían las primeras voces de los arcades.



¿cuál es la elección musical más apropiada para nuestros proyectos? En el cuadro de la página anterior encontraréis algunos ejemplos.

¿Trackers o DAW?

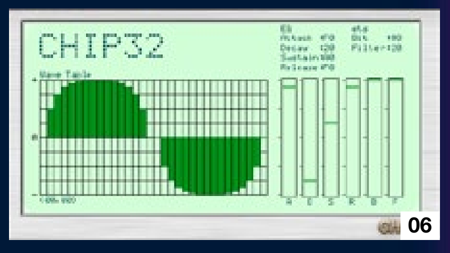
Al tener la enorme suerte de vivir en el siglo XXI, tenemos un gran abanico de recursos y ayudas a nuestro alcance. Ahora veremos cómo producir todos estos sonidos en casa y casi sin movernos. Los trackers son más laboriosos de programar, puesto que debemos introducir los parámetros y datos con código, pero podemos elaborar complejas melodías y arreglos que sólo el chiptune puede alcanzar. Por el contrario, las DAW (o Digital Audio Workstations) son programas complejos que manejan multitud de formatos y subprogramas (plugins) con los que podemos grabar cualquier cosa con un teclado MIDI o USB directamente. Sea como sea, hay una abundante oferta y prácticamente se puede trabajar con la totalidad de los sistemas de sonidos citados anteriormente. Podemos elegir trackers nativos vía emulación o de desarrollo cruzado para crear chiptune: FM, con el TFM Music Maker (YM2203) o el VGM Music Maker (YM2610 + PCM); PSG, con programas como VGM Music Maker (SMS, AY-3-8910), Trilo Tracker (MSX, AY-3-8910), Famitracker (NES, Ricoh 2A03). En cuanto al WAVETABLE, programas como Trilo Tracker (MSX, SCC), y aquellos con sistema propio, tipo PxTone

A través de las DAW también podemos trabajar los chips FM, mediante programas como VOPM (YM2151), FM Drive (YM2610 + PCM), DEXED (DX7) o FM7/FM8 (DX7 II); PSG, con software como Proto PSG (AY-3-8910), Basic 64 (C64, SID) o SPSG (Master System). Tampoco podemos olvidar el WAVETABLE, mediante por ejemplo CHIP32 (chiptune propio).

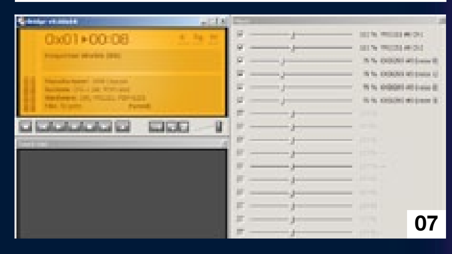
Con la producción digital prácticamente no existen límites para crear sonido. Podemos grabar coros virtuales en cintas magnetofónicas y hacer grabaciones estéreo con micrófonos perfectamente en fase. Podemos analizarlo todo y tener una cuantificación precisa de todos los niveles. Además, los resultados pueden ser profesionales sin ninguna duda.







04. Yuzo Koshiro. 05. Esta DAW (Cockos Reaper) es muy económica y puede producir millones de sonidos a través de los diversos VSTi o instrumentos virtuales. 06. Chiptune32. 07. Si tienes curiosidad y las roms de MAME, puedes escuchar todas las melodías de sus juegos y hacer selecciones por año, compañía, chip de sonido, e incluso silenciar los chips que quieras, con el programa Bridge M1.



Para saber más

www.progettoemma.net (base de datos arcade)
www.arcade-history.com (base de datos de sistemas recreativos globales)
www.woolyss.com (trackers/vsti)
www.kvraudio.com (vsti)
www.gearslutz.com (foro de producción de nivel profesional)
www.gr87web.com (tutoriales de chiptune básico)
http://rbelmont.mameworld.info/?page_id=223 (reproductor M1 para MAME)
http://www.e2j.net/downloads.html (frontend para M1, indispensable)


254460
1
MPL LV 6

Nacido en MSX, Aleste también sobrevoló otros sistemas como Master System y Game Gear, pasando por las adaptaciones protagonizadas por mechas de Megadrive y Mega CD, hasta completar un legado de auténtico lujo.

Super Aleste



SISTEMA: Super Nintendo
AÑO: 1992
GÉNERO: Matamarcianos
PROGRAMACIÓN: Compile
PUNTUACIÓN: *****

Una práctica muy recurrente en el videoclub de mi barrio era la siguiente: vendían todos aquellos cartuchos que ya no se alquilaban o habían pasado a un segundo plano; medida muy bien recibida, puesto que se vendían a precios bastante asequibles - unas 2000 pesetas. Eso sí, no solían ser juegos demasiado conocidos, por lo que el proceso de selección de los mismos requería de paciencia y un cierto tino. Así fue como llegó a mi casa Super Aleste.

Al principio me costó un poco pillarle el punto. Al no estar acostumbrado al género, tardé algún que otro día en aclimatarme. A partir de aquí, la cosa empezó a marchar mejor y mi avance por los 12 niveles del juego se fue sucediendo a buen ritmo, así hasta que lo finiquité, dejándome la sensación de que no había resultado tan complicado como imaginaba en un principio. Ahora que lo he rejugado me he dado cuenta de que tiene una gran curva de aprendizaje.

Ni mucho menos fueron estas sus únicas virtudes. Técnicamente, el juego entraba por los ojos; ciertos niveles gozaban de los exclusivos efectos gráficos de la Super NES, todo siempre bajo un scroll vertical rapidísimo, donde el asedio de los enemigos era implacable. Para hacerles frente contábamos con una enorme variedad de power-ups, hasta 8 diferentes, y cada uno de ellos provisto de varios niveles de potencia. Esto era muy importante porque las mecánicas entre ambas eran distintas, así que según la fase o enemigo final, te tocaba pensar bien cuál coger y cuál soltar. Para rematar, la banda sonora también se salía, muy electrónica y perfecta para ponernos a tono, así que juntando todos estos ingredientes, te encontrabas con un representante del género muy, pero que muy respetable.

Curiosamente, ahora que he jugado la versión NTSC, me he dado cuenta de que incluye varias ilustraciones de estilo anime durante su desarrollo, referencias que en mi cartucho PAL no estaban, quizás para darle un toque algo más occidental y alejarlo de los títulos de mechas. Una de tantas que nos hemos llevado los pobres usuarios del viejo continente aunque, a fin de cuentas, al menos pudimos disfrutarlo.

¿A QUÉ HUELEN LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS?

POR RADIN

En este artículo especial se enumeran y analizan las influencias de Eternum, un nuevo videojuego indie y retro que bebe de diferentes fuentes y que no podría existir sin el modelo de arcades clásicos como Bomb Jack, Baluba-Louk no Densetsu, Ghosts'n Goblins y Psychic 5, ni sin el ejemplo de videojuegos actuales pero que siguen la estética y la mecánica de los clásicos, como Maldita Castilla y You Only Get One…Match! Todo ello será tratado apelando a la nostalgia y con el vívido sentido del olfato como hilo conductor... ¿Os atrevéis a rememorar estos clasicazos y a remover un poquito vuestras entrañas?



BOMB JACK

TEHKAN - 1984

A los que ya peináis canas si os hablo del Spectrum con teclas de goma, los Commodore 64, los MSX, o las máquinas recreativas "a 5 duros" (o incluso "a duro" con monitores verticales y requemados) seguro que os salta un resorte por ahí dentro que os trae recuerdos de una etapa donde las cosas vividas permanecen con mucha intensidad… de tardes enteras en salones recreativos o en casa del amiguete que tenía la suerte de tener tal o cual ordenador o consola, y de los triangulitos de pan Bimbo con Nocilla que nos traía su sufrida madre mientras una jauría de niños sudados tras perseguir 2 horas un balón (o bola de papel Albal), esperaba con expectación a que un juego cargara desde la cinta de cassette después de unos interminables minutos de agudos chirridos. ¡Uf! os aseguro que acabo de recordar el olor acre y untuoso de las cintas vírgenes de Cromo (esas de 60 ó 90 minutos que metódicamente llenábamos de juegos "no-comprados" por las 2 caras).
Ya que casualmente he sacado el tema a relucir, dicen los sabios que el ser humano recuerda un 1% de lo que toca, un 2% de lo que oye, un 5% de lo que ve y un 35% de lo que huele. Dicho esto, perpetraré un asalto a las reservas federales de mi nostalgia a través de este sentido tan poco asociado a los videojuegos, y lo usaré para intentar plasmaros cual era mi experiencia sensorial al jugar de chaval a los juegos de plataformas que más me han gustado e influido… y que me han llevado a crear Eternum, una especie de mashup (o mezcla de todos ellos) bebiendo un traguito de cada una de estas fuentes.

Me huele a "Moussel de Legrain" (que era a lo que olíamos la mayoría de niños ochentosos recién duchaditos), mezclado con el amable olor a componente electrónico recalentado.



Si no habéis tenido oportunidad, os recomiendo una pequeña experiencia sensorial: un domingo cualquiera de resaca o con un tiempo de perros, tomad ese viejo Spectrum, Amstrad, etc. que tenéis guardado en el armario de la habitación de los trastos y enchufadlo con todos sus cablecitos y demás. Intentad cargar un juego (funcione bien la carga o no). Al cabo de unos minutos olisquead el ordenador cerca de alguno de sus "ports" o aberturas… evocaréis recuerdos imborrables de despreocupadas y felices épocas de luz y de color…

A todo esto mezclado con el dulzón olor del gel de baño "Moussel de Legrain" es a lo que me huele a mí el fantástico Bomb Jack, ya que lo jugaba en el Spectrum con teclas de goma de un amiguete, que tras horas seguidas de vicio y una cuadrilla de niños aporreándolo, se calentaba hasta límites cercanos a la combustión espontánea.

La compañía japonesa Tehkan (que aún sobrevive ahora con el nombre de Tecmo Koei), lanzó esta joya en versión "arcade" en el año 1984 cuando ya había bastantes videojuegos de plataformas en el mercado (Donkey Kong, Popeye, Hunchback, etc.), pero Bomb Jack resultó muy original y fresco porque incorporaba una novedad: el personaje podía volar y "planear" por la pantalla con un movimiento muy suave mientras se dedicaba a "recoger" todas las bombas repartidas por la pantalla, pudiendo "posarse" y andar por las plataformas y el suelo mientras esquivaba los diferentes tipos de enemigos.

La historia del juego es muy simple: Jack es un superhéroe que tiene que ir desactivando las bombas que ha colocado un villano malandrín por diferentes países. Cada fase del juego representa estos países y tiene un fondo de pantalla muy bonito y colorista para la época (y para los amantes del "pixel art" en la actualidad)…











a destacar el castillo de Neuschwanstein o "del rey loco" (típica postal de Baviera) o la gran Esfinge de Guiza de la primera pantalla. Para mí, cuando era ñajo, era increíble que al pasar de pantalla cambiara la "postal" de fondo además de las plataformas de cada nivel… no lo había visto hasta entonces y era un efecto prácticamente "mágico" a mis ojos, retándome a avanzar cuantas más pantallas posibles (aunque realmente los fondos empiezan a repetirse muy pronto y luego sólo cambian las plataformas de sitio y los enemigos)… pero oigan, en aquel momento era espectacular.

Bomb Jack fue, posiblemente, uno de los primeros videojuegos de plataformas en que se iba "viajando" por el mundo (y en que cada pantalla representaba un país o una "postal" típica de diferentes destinos), idea que posteriormente se popularizó en infinidad de juegos como en la saga Pang (1989, Capcom, Mitchell), o Street Fighter (1987, Capcom) de forma que se convirtió en una característica común a todos los juegos deportivos o de lucha. También Eternum adopta un poco esta filosofía y el personaje que, junto a otras influencias, como el del "viaje adentrándose en la oscuridad" de Ghosts'n Goblins (1985, Capcom), pantalla tras pantalla va avanzando por un mundo subterráneo que se torna oscuro e imaginario hasta llegar al "demonio" o enemigo final de cada zona.

Por cierto, (y ahora me voy a ir un poco de la bola)... los países y los fondos de pantalla que muestra Bomb Jack son los típicos destinos turísticos que visitaban los japos ochenteros cuando venían a occidente con sus viajes organizados de guías con banderola seguidos de una legión de disciplinados turistas en fila india (la mitad con mascarilla y la otra con paraguas, chaquetas y guantes de "Gilda" para protegerse del sol en pleno verano y a 39 grados a la sombra)… Seguro que uno de esos "marcianos" fue el inspirado diseñador de Bomb Jack, y… me extraña bastante que no tenga una pantalla con la Sagrada Familia de Barcelona de fondo.

Volviendo al juego, la acción es muy rápida (pudiéndose coger todas las bombas de cada pantalla en menos de un minuto), pero… claro está, los enemigos (de diferentes tipos y comportamientos) se encargarán de ponernos la cosa difícil. Además de las bombas y enemigos, cada cierto tiempo aparecen unos "Power-ups" rebotando por la pantalla que te otorgan ciertas ayudas al cogerlos (y que a mí me aceleraban el corazón a la velocidad del de un colibrí; hasta que los cogía o me mataban en el intento).

Las ayudas son una especie de discos con letras en su interior: la "P" paraliza a los enemigos y permite "comértelos" durante unos segundos, la "B" va incrementando los "bonus", la "E" (que no sale casi nunca) te da una vida extra, y la "S" (que no sale casi nunca jamás) te da una partida gratis en la máquina recreativa (sí, un preciado "credit"), detalle muy original y que servidor no ha vuelto a ver en ningún juego de recreativa más.

Como ya he comentado, el movimiento del personaje de Bomb Jack es muy suave y ágil; una vez en el aire puede "planear" hacia los lados (un poco si se usan sólo las direcciones de control), o aguantarse muchísimo en el aire si además de las direcciones se va pulsando repetidamente el botón de salto… y precisamente eso era lo que me gustaba y enganchaba más de este juego: volar por toda la pantalla pegando botes y esquivando enemigos y plataformas para "planear" en el aire siguiendo la ruta más adecuada y segura en cada momento.

Coger todas las bombas de cada pantalla tiene una dificultad moderada, pero… (y esto es otro detalle novedoso de este juego), al coger la primera de ellas vemos como a una de las bombas restantes

GHOSTS'N GOBLINS
CAPCOM-1985



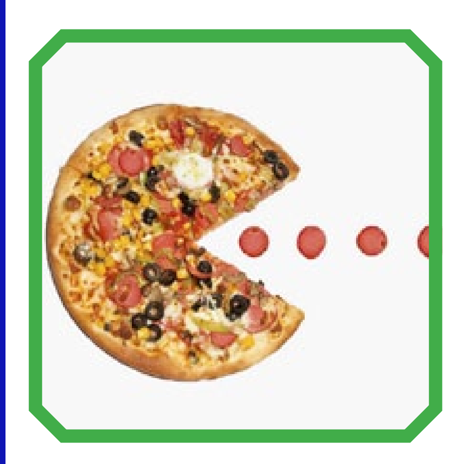
“Bomb Jack fue, posiblemente, uno de los primeros videojuegos de plataformas en que se iba “viajando” por el mundo (y en que cada pantalla representaba un país o una “postal” típica de diferentes destinos)”

se le “enciende la mecha”. Pues bien, si la siguiente bomba que cogemos es esa (y así sucesivamente), nos da una puntuación mayor por cada una y unos “bonus” extra al terminar la pantalla, diciéndonos cuantas bombas encendidas hemos cogido. Jugar de esta manera complica muchísimo el asunto, y requiere que hagamos unas piruetas y unos “encajes de bolillo” dignos de alabanza, pero la satisfacción que tenía yo de crío cuando conseguía coger todas las bombas de la pantalla “encendidas” era indescriptible.

Para terminar diré que Bomb Jack tiene una jugabilidad encomiable, una acción trepidante y una adicción enfermiza, y que tiene detalles muy originales para la época en que se publicó, como ser el primer plataformas en que se “volaba” por la pantalla o tener fondos de pantalla y músicas diferentes para cada nivel. Por todo esto, por los buenos ratos que me hizo pasar, y… ¡porque me da la gana!, me encanta este juego y es uno de los que me ha inspirado y motivado a desarrollar Eternum. ¡Ah!, por cierto… El “Moussel de Legrain” se sigue vendiendo, y aunque no seáis lo suficientemente “frikies” para comprarlo (como yo hice), id a vuestro súper de confianza, probad a abrirlo y acercároslo al hocico… ¡veréis qué recuerdos!



Me huele a pizza y a humo de tabaco (que es a lo que olía la única pizzería de mi pueblo, y que es donde descubrí y disfruté de la máquina recreativa de este juegazo).



¿Qué puedo decir de Ghosts’n Goblins (y de su soberbia continuación, Ghouls’n Ghosts) que no se haya dicho ya? Podría deshacerme en halagos, imitando a cierto presentador televisivo que se hizo famoso en los años 80 como prestidigitador, y que soltaba una retahíla de elogios, lisonjas y zalamerías para adular al artista invitado. Sólo diré que Ghosts’n Goblins es increíble, maravilloso, avanzado a su tiempo… que es precioso, difícil, divertido… que está plagado de detalles y derrocha humor y mala leche a partes iguales… y que… y que… ¡y que me encanta!

De hecho Eternum es un “cameo” a la saga Ghosts’n Goblins, una especie de “secuela” ulterior (espero que Capcom no se me enfade) donde su personaje (Sir Arthur), ha envejecido y ha perdido todo lo que tenía y amaba… y que sin nada más que poder perder, se aventura en un mundo diabólico y subterráneo (del cual ningún caballero ha vuelto con vida jamás) en busca de riquezas, aventuras y lo más importante: cinco orbes mágicos que juntos otorgan: ¡la eterna juventud!

Volviendo al juego y a mi infancia, lo primero que me conquistó fueron sus maravillosos gráficos, con esa ambientación tétrica y fantasmagórica (con fondos lúgubres y oscuros), mezclados con toques graciosos como los rechonchos “sprites” de los personajes, (por cierto… fotocopiado directamente en mi juego). Sir Arthur se enfrenta a innumerables seres diabólicos a las órdenes del mismísimo Satán porque… ¡mira tú por donde!, ha secuestrado a la princesa “Prin Prin”, arrebatándola de sus brazos justo una noche en que se estaban dando el lote en gayumbos… ¡en medio de un cementerio! ¡Vaya tela!

El juego empieza en ese mismo cementerio y, a “lanzazo” limpio, Sir Arthur va literalmente reventando zombies (con sprites bastante sangrientos para





el momento) que van saliendo del suelo por todas partes. Creo que a mí, de ñajo, ese tétrico e inquietante ambiente que recreaba me llegó a “acojonar” un poquito, lo reconozco - aunque, bueno, nada comparable al pánico que pasé la nochevieja del 83 cuando emitieron el videoclip “Thriller”, de Michael Jackson, después del show de Martes y Trece. ¡Brrrrr! Esos ojos amarillos de pupilas rasgadas aún me provocan escalofríos... Como iba diciendo, el bueno de Sir Arthur (con su armadura o en calzoncillos tipo boxer con corazones), emprende el clásico viaje del héroe, empezando en un mundo ordinario para traspasar las puertas del Averno e ir adentrándose cada vez más en un mundo mágico e inhóspito, plagado de criaturas infernales que le harán frente en este épico descenso al inframundo.

En el apartado sonoro Ghosts’n Goblins también era (y es) una maravilla, con unos efectos sonoros acordes al ambiente espectral que evoca, y con una melodía que, en mi modesta opinión, es una de las más memorables de la historia de los videojuegos.

En cuanto a dificultad y adicción, Ghosts’n Goblins tiene de las dos, y sin conocimiento. De hecho es un paradigma de juego difícil… tirando a dificilísimo. Tanto es así que si se tiene la suerte y habilidad suficiente para llegar al enemigo final y vencerle, aún queda una última sorpresa ya que para “acabarse” el juego es necesario derrotar una segunda vez al demonio ¡empezando otra vez desde el principio!, con una dificultad mayor, y matarlo con un arma específica (el crucifijo). Otro detalle que le confiere su dificultad fuera de lo común (casi rozando la lascivia), son las rutinas de movimiento de sus enemigos (no sólo de los finales). Las gárgolas rojas por ejemplo son otro paradigma de enemigo duro… pero duro, duro de pelar. De pequeñín no creo que consiguiera pasar de la segunda pantalla (de hecho pasé más horas de mirón que jugando a la recreativa), pero ya con más pelo en la espalda y una recreativa en casa lo he disfrutado mucho (aunque veo muy complicado que me lo consiga acabar algún día - con “cinco duros”).

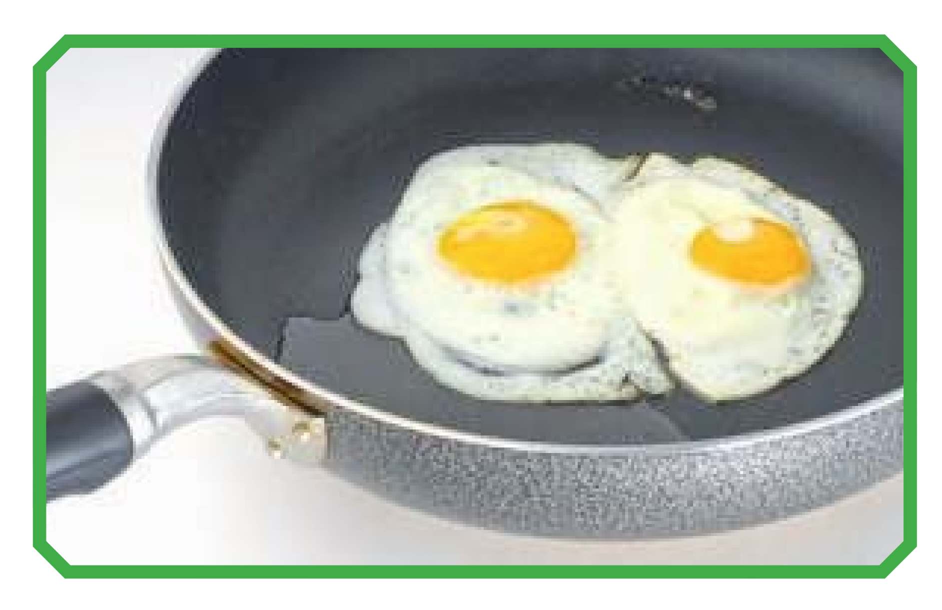
> **“Creo que a mí, de ñajo, ese tétrico e inquietante ambiente que recreaba me llegó a “acojonar” un poquito, lo reconozco”**

Pues bien, aunque no lo he mencionado, mientras hablaba de todo esto mi pituitaria se ha impregnado de olor a pizza y a humo de tabaco (vamos, a lo que olía la pizzería donde jugaba y miraba este juego), y donde echaba tantos ratitos que seguro volvía a casa oliendo a tabaco. Esto ya es harina de otro costal, pero… ¿recordáis el repulsivo olor que desprendía la ropa en la época que íbamos “de marcha” nocturna y se podía fumar hasta en las consultas médicas? Personalmente, a la vuelta yo siempre dormía con la puerta de mi habitación cerrada y la ropa dentro (o incluso algún día puesta), y el olor de la habitación por la mañana era… era… ¡nauseabundo!, una equilibrada mezcla entre efluvios alcohólicos y ropa ahumada que incluso ahora me evoca esas funestas mañanas de mega-resaca y hace que mi cuerpo reaccione y se empiece a encontrar mal… rollo el tratamiento que usaban en “La naranja mecánica” para curar al protagonista de su adicción a la “ultra-violencia”.



Me huele a bar fritanguero y… a “algo” más.

Durante los años 80, al lado del portal de mi casa hubo un bar del que recuerdo perfectamente su delicioso y absorbente hedor a fritanga mezclado con un extraño y penetrante olor que quedó grabado “a fuego” en mi memoria olfativa, y que no redescubrí -con estupor- hasta los 16 ó 17 años. Ese extraño olor era... ¡hachís! Me pasé media infancia pululando por ese bar (de muy mala fama, por cierto), respirando esos exóticos efluvios. No me extraña que me gustara tanto ir allí a jugar a la recreativa. ¡Si es que hasta las Fantas



me sabían más buenas!

Quiero recordar a los que no lo vivieron, que los años 80 fueron muy, pero que muy "heavies" en el tema drogas (y no estoy hablando de las "blandas" precisamente). Ese bar se convirtió en el ágora particular de los yonkarras de mi zona, que recuerdo cómo "flipaban" (y nunca mejor dicho) viendo como el renacuajo al que tenían que subir al taburete (porque yo solito no podía encaramarme) batía los récords del Asteroids (Atari, 1979) o el Moon Cresta (Nichibutsu, 1980) delante de sus atónitos y vidriosos ojos. Otra de las máquinas a la que le pillé vicio del bueno, y que rondaba por tan elegante bar, era Psychic 5.

> **Recuerdo como si fuera ayer las sensaciones, percepciones e incluso alguna situación concreta que viví mientras disfrutaba jugando (o mirando) este juego**

Psychic 5 es un plataformas de scroll multidireccional donde manejamos a 5 personajes diferentes (con diferentes características y habilidades). A lo largo de todo el mapeado hay unas cabinas que permiten cambiar de personaje y así aprovechar sus características especiales para superar los diferentes obstáculos. Es precisamente esta característica una de las mayores novedades de este juego, junto con el elaboradísimo sistema de puntuación y la asombrosa capacidad de planear que tienen algunos de los personajes una vez están en el aire.

Armados con una maza debemos recorrer cada uno de los ocho laberínticos (aunque al final de camino único) niveles del juego, hasta llegar a una estatua demonio que debemos destruir en todo lo alto. Pues, además, la estructura de los niveles es vertical, debiendo ascender a la parte superior para dicho enfrentamiento final. Por el camino encontramos una especie de barriles que si "abrimos" a martillazos nos proporcionan unos ítems o bonus que se van traduciendo en "Power ups", que mejoran las capacidades del personaje que llevemos, la puntuación, y así la posibilidad de conseguir vidas extra. ¡Madre mía!, cuántas horas le eché de pequeño a este juego… creo que fue el primero que acabé entero en mi vida.

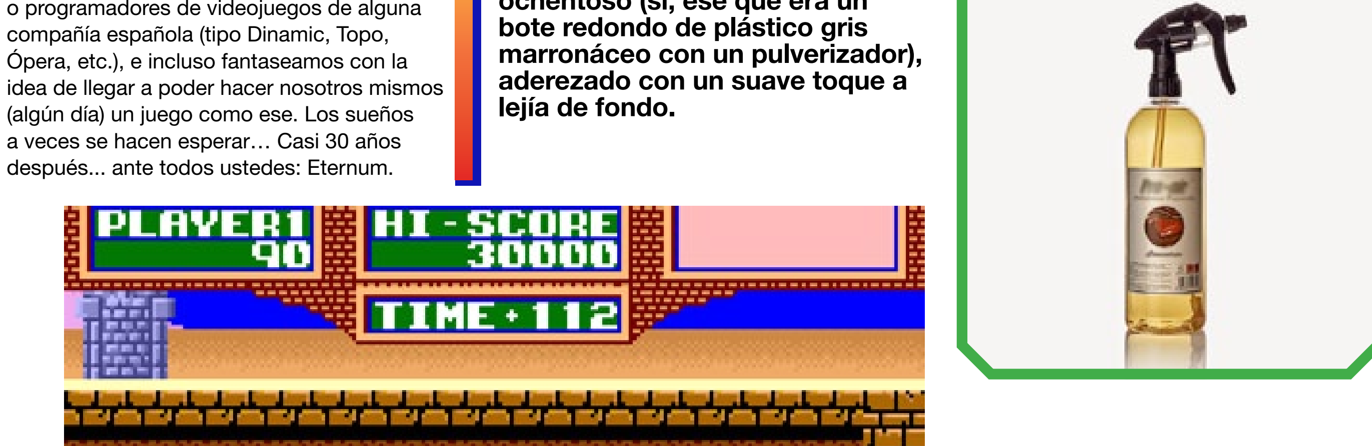
Recuerdo como si fuera ayer las sensaciones, percepciones e incluso alguna situación concreta que viví mientras disfrutaba jugando (o mirando) este juego… lo recuerdo con mucha intensidad. Por ejemplo recuerdo que un día estaba jugando a este juego con mi mejor amiguete "el Viruta", y se nos pusieron a mirar dos "personas mayores" (que seguro que tenían diez años menos de

los que tengo yo ahora pero en ese momento me parecían adultísimos tirando a viejetes). Se pusieron a comentar con palabras muy técnicas (que mi amigo y yo reconocíamos porque nos empapábamos las revistas “MicroHobby”) las virtudes técnicas de este juego: hablaron de la increíble calidad gráfica, las elaboradísimas melodías que combinaban perfectamente con los efectos sonoros, el “gameplay”, la suavidad del scroll… Fue genial… el Viruta y servidor estuvimos especulando con la idea de que esos dos adultos debían ser (por fuerza) columnistas de la revista MicroHobby o Micromanía (las más populares de la época), o programadores de videojuegos de alguna compañía española (tipo Dinamic, Topo, Ópera, etc.), e incluso fantaseamos con la idea de llegar a poder hacer nosotros mismos (algún día) un juego como ese. Los sueños a veces se hacen esperar… Casi 30 años después... ante todos ustedes: Eternum.



BALUBA-LOUK NO DENSETSU
ABLE - 1986

Me huele a ambientador ochentoso (sí, ese que era un bote redondo de plástico gris marronáceo con un pulverizador), aderezado con un suave toque a lejía de fondo.





Baluba-louk lo conocí en el primer salón recreativo que montaron en mi pueblecito, que como el resto de locales públicos olía a este mismo ambientador (creo que en la época se llamaba o autoproclamaba “Ambientador de lujo”), y que se usaba, además de para ambientar con su sutil fragancia (mezcla de colonia de abuelo y refinería de petróleo), para “matar” el olor a humo de tabaco. Si hay algún jovenzuelo leyendo esto quizá se sorprenda de que se pudiera fumar en sitios públicos cerrados como salones recreativos, bares, buses, aviones, clases universitarias, o incluso consultas médicas o en el hemiciclo del congreso de los diputados… pero así era… y hasta hace relativamente poco. Este milagroso líquido pulverizado conseguía que ¡TODO oliera igual!, y además estoy seguro que llevaba cientos de sustancias prohibidísimas por la OMS en la actualidad ¡esos locos 80!

Baluba-louk no Densetsu es un juego arcade de plataformas relativamente desconocido (igual que ABLE Corp. la compañía que lo creó en 1986), y es el que más me ha inspirado a la hora de





“Aviso para navegantes: Baluba-louk no Densetsu es un juego súper difícil (casi tanto como lo es memorizar su título), y no es apto para pusilánimes. Es otro de esos juegos que de pequeño lo miraba más que jugaba”

hacer Eternum, tanto es así que en vez de comentar las similitudes con mi juego, comentaré las diferencias. De hecho en un principio mi intención era hacer una versión, o remake, o vete tú a saber qué, del Baluba-louk, pero por las particularidades de Arcade Game Studio (el practiquísimo software con el que está desarrollado Eternum), porque cuando uno se pone… se pone, y porque en el rascar todo es empezar… fue tallándose el gordo madero inicial hasta llegar a la caja de 10.000 palillos higiénicos redondos en la que se ha convertido Eternum, un año y pico después.

En Baluba-louk no Densetsu encarnamos un explorador que va de tumba en tumba recolectando todos los cofres (llenos de tesoros) de cada nivel para poder pasar al siguiente. Como no podía ser de otra manera, unos enemigos representados por una especie de serpientes, o dragones de diferentes colores que aparecen de una “caseta central” (un esquema muy clásico heredado de Pacman) se encargarán de ponernos las cosas difíciles deambulando por toda la pantalla frenéticamente como pollos sin cabeza pasando de plataforma en plataforma e intentando acorralarnos. Van incrementando su velocidad y su mala baba a lo largo del recorrido. Son, sin duda, el elemento principal a través del cual Baluba-louk transmite su enorme dificultad.

Aviso para navegantes: Baluba-louk no Densetsu es un juego súper difícil (casi tanto como lo es memorizar su título), y no es apto para pusilánimes. Es otro de esos juegos que de pequeño lo miraba más que jugaba, ya que una partida me podía durar unos segundos y hablo de una época en que mis padres me daban “20 duros” y tenía que elegir entre: un “Colajet” y una partida, o chuches y dos partidas, o directamente cuatro partidas a la recreativa del momento (de todas formas en los palos de los “Colajet” había premios y te tocaban muchos “gratis”, con lo que podías trampear un poquito…) No obstante es un juego que de la práctica se hace uno un maestro, y con pericia lograrás “darle vueltas” (que si eres muy joven y no entiendes la referencia, darle vueltas consiste en pasarte el juego, y que este comience de nuevo empezando desde el principio pero con una dificultad mayor).

La mecánica del juego es una mezcla entre Donkey Kong, Bomb Jack y Pacman (como hemos visto), y la acción se presenta en un escenario (una tumba a saquear) que tiene un suave scroll lateral. Aparecemos justo en el centro y se puede mover el espacio de una pantalla más hacia la derecha o hacia la izquierda, donde nuestro “pequeño Indiana Jones” particular va saltando por la pantalla de plataforma en plataforma mientras recoge todos los cofres, pero… y aquí viene el detalle original y que le da enjundia a este título: podemos abrir los cofres (dándoles cabezazos desde debajo) antes de cogerlos, y de esta manera, mejora el valor del tesoro obtenido y aparecerá en ese mismo sitio un ítem de ayuda que nos





servirá para poder atacar a los dragones.

Si el cofre se ha quedado a medio abrir (con un solo cabezazo), al cogerlo nos dejará una bomba que al ser activada produce una pequeña explosión que aturde momentáneamente a los enemigos. Si en cambio abrimos un cofre del todo (con dos cabezazos), al cogerlo nos deja en ese mismo punto una especie de "dispositivo de disparo" que al activarlo (saltando cuando estamos encima suyo o dándole un cabezazo desde la plataforma inferior) dispara un par de balas, una hacia cada lado, matando en el proceso a los dragones que encuentra a su paso. Esta hazaña nos otorgará de premio la aparición de uno de los variados "Power ups" de ayuda de los que dispone el juego: por ejemplo "bonus" de puntuación, vidas extra, una "P" que nos dará "power" durante unos segundos permitiéndonos comernos los enemigos al más puro estilo Pacman (y también Bomb Jack), unas flechas que nos permiten pasar de la parte inferior de la pantalla a la superior (y viceversa) en un santiamén, y alguno más que os dejaré descubrir por vosotros mismos. Cuando jugaba de canijo y conseguía matar a alguno de los dragones, la expectación por descubrir qué "Power up" me daban ¡era inmensa!, casi mágica.

El objetivo de coger todos los cofres de cada pantalla para pasar nivel también se mantiene en Eternum, y lo más importante (y que le da la verdadera "miga" a estos dos juegos), la posibilidad de abrirlos golpeándolos desde la plataforma inferior. Es una estrategia más lenta y arriesgada a priori, pero que nos permitirá conseguir ayudas y "Power ups" para pasarnos la pantalla de una manera mucho más provechosa y satisfactoria (e incluso a veces mucho más rápida).

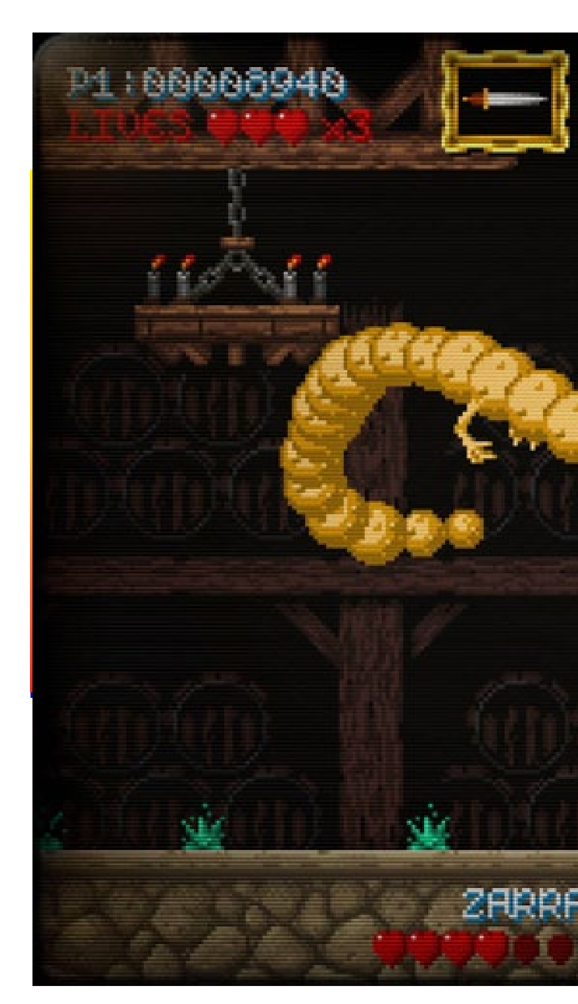
Baluba-louk no Densetsu coincidió con una época de gran avance técnico de las recreativas (con juegos como Outrun, Rygar, Hang-on, After Burner, Double Dragon, etc.), con lo cual no consiguió la misma popularidad que los otros considerados clásicos; juegos mucho más vistosos y aparentemente superiores técnicamente hablando. Tampoco ayudaba su elevadísima dificultad: un jugador inexperto podía durar menos de cinco minutos por partida. Y su estilo gráfico es sencillo, pero oye… ¡a mí me gustaba! Era una máquina que siempre estaba ocupada por alguno de los adolescentes más mayores y más habilidosos, con una pléyade de mirones alrededor, ¡vamos! que es un juego chulo de mirar.

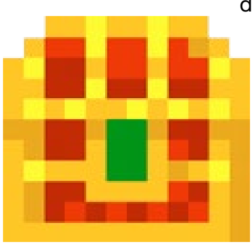
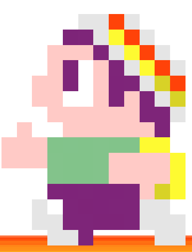
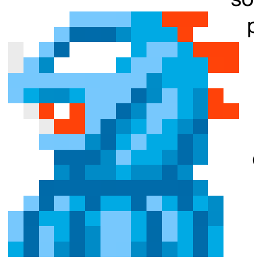
«Recuerdo con especial cariño el sonido del salto del personaje, los bonus de fin de fase, los cofres abriéndose y el constante sonido del movimiento del personaje, muy carismático, que acompañaba a una animación aparentemente simple pero espectacular.»

El apartado sonoro es espectacular. Cabe destacar la musiquilla frenética y repetitiva ("chiptune" a tope) que nos acompaña durante todas las pantallas, muy pegadiza, y los efectos sonoros que acompañan perfectísimamente cada movimiento de la acción. Recuerdo con especial cariño el sonido del salto del personaje, los bonus de fin de fase, los cofres abriéndose y el constante sonido del movimiento del personaje, muy carismático, que acompañaba a una animación aparentemente simple pero espectacular.

Hoy día que ya no me resulta tan difícil me gusta aún más, y tiene algo… algo que no sabría definir, que le hace muy especial y entrañable… algo que me remueve las entrañas cada vez que me enfrento a él, y que me transporta directamente a ese salón recreativo y a ese despreocupado tiempo. Quizás sea su excelente diseño arcade, la constante acción y los saltos elegantes para esquivar a los dragones, que te permiten estar metido en la acción de una forma fluida, sin pausa, mientras te transmite un cúmulo de emociones sin fin. Es un juego muy especial.

Os recuerdo que aún venden ese tipo de ambientador con fragancia ochentosa (preguntad en vuestro chino de confianza) y que me encanta usarlo en la habitación de mi máquina recreativa para crear una experiencia sensorial mucho más completa cuando vienen mis colegas a jugar. Es digno de ver cómo un puñado de padres de familia ¡flipan como niños con el "revival"! (sobre todo cuando llevan más de 4 cervezas).



Me huele a madera recalentada por el calor de monitor de tubo de 25”, que es a lo que huele mi máquina recreativa restaurada cuando lleva un rato encendida y “a tope” un buen rato jugando a Maldita Castilla. Sí, me refiero a ese olor amable, dulzón, suave y ochentero a madera aglomerada que seguro lleva incorporadas varias subespecies de carcoma que ya se daban por extintas hace más de 20 años (y que respetan al resto del mobiliario), ya que mis enclenques muebles de Ikea vendrían a ser para ellas como una de esas tortitas de arroz inflado para un picapedrero hambriento tras doce horas de curro.



Maldita Castilla es uno de esos juegos programados para sistemas modernos (tiene versión para Windows, Linux y la consola OUYA), pero siguiendo los cánones, la mecánica, y la estética de juegos clásicos. Es un arcade al estilo de juegos como Ghosts'n Goblins, Shinobi, Tiger Road o Black Tiger. Y es tan y tan bueno que pasa directamente a mi “top ten” personal de juegos arcade.

En él guiamos a Don Ramiro a través de las condenadas tierras de Tolomera (es imposible no hacer comparaciones entre este personaje y el célebre Sir Arthur de la saga Ghosts'n Goblins y posteriormente de Eternum, si se me permite el momento de auto-promoción), con el objetivo de expulsar el mal que ha invadido el reino de Castilla. Cogiendo influencias de obras artísticas y lugares de la España medieval, se inspira en el libro de caballerías, “El Amadís de Gaula”. ¡Qué más se puede pedir!

Jugar a este juego es una delicia retro difícil de explicar… Tiene todos los ingredientes (y en la proporción adecuada) de aquellos fantásticos juegos de recreativa que nos cautivaron en los 80-90. Casi 30 años después me evocó sensaciones y recuerdos que habían quedado guardaditos en polvorientos cajones de mi memoria. Es un juego que tiene magia, tiene ese “sex-appeal” de los juegos que nos conquistaron de pequeñines y dejaron marca (como Juan Valdés en los sacos de Saimaza), en nuestra aún tierna y maleable visión de la vida.

En cuanto a la mecánica del juego… no me voy a extender. Es muy similar a la del Ghosts'n Goblins o su secuela Ghouls & Ghosts, aunque con un ritmo mucho más pausado y con más toques plataformeros como saltos milimétricos que en un primer momento pueden parecer imposibles, pero con práctica y unas cuantas muertes… siempre se consiguen.

El juego cuenta con multitud de enemigos diferentes, jefes finales (y también de mitad de fase) con unos jodidos patrones de movimiento que parecen estar orquestados por la mente de un asesino psicópata (sin acritud, ¿eh, Locomalito...?), y con unos escenarios perfectamente construidos que requerirán de todos nuestros sentidos para poder avanzar por ellos.

Maldita Castilla es un juego difícil para los estándares actuales (y para la mayoría de mortales), pero con una curva creciente que permitirá a los jugadores plataformeros “old school” avanzar sin demasiado











problema, y que hará gastar unos 735 "continues" (por lo menos) a los nuevos en estas lides… eso sí, como siempre sucede, aparece por ahí alguien que se lo pasa con una sola vida y lo cuelga en YouTube poco después de ser publicado el juego.

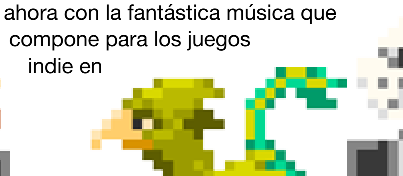
"Maldita Castilla tiene un trabajo detrás impresionante, pero el bíblico esfuerzo energético e intelectual necesario para tan noble labor, es con pocas cosas comparable…"

La adicción que genera Maldita Castilla es altísima, retándote a pasar pantalla tras pantalla los seis niveles que componen el juego atravesando las malditas tierras de Tolomera del Rey de cabo a rabo. Es un reto continuo donde el "ensayo y error" (y los continues infinitos) se convertirán en nuestros mejores aliados para aprender a superar cada una de las secciones del juego… ¡un vicio!

El apartado técnico y artístico del juego es increíble. Tiene un movimiento y unas animaciones muy suaves, unos gráficos retro maravillosos con un bonito efecto de "scanlines" que nos transporta 30 años atrás, una cantidad ingente de detallitos y una conjunción con la música y los sonidos "FX" fenomenal.

Hablando del apartado sonoro, ¿qué puedo decir del trabajo de Gryzor87? Resumiendo: ¡que me encanta! Un trabajo en su línea, y encima emulando un sonido arcade real (os invito a que escuchéis asimismo el "soundtrack" que compuso para el juego Hydorah, también fantástico y también de Locomalito).

Llamadme exagerado, pero si Gryzor87 hubiera nacido con los ojos rasgados, la nariz chata, la tez amarillenta y en el país del Sol, naciente allá por la década de los 60 ó 70, posiblemente hubiera compuesto algunas de las BSO de nuestra infancia, contratado por Capcom, Konami o Nintendo… pero bueno… no está chato ni se da ninguno de los otros factores, así que simplemente tenemos que estar contentos de poder disfrutarlo ahora con la fantástica música que compone para los juegos indie en los que participa.



Tuve el placer de conocer en persona tanto a Gryzor87 como a Locomalito en Retromadrid 2013, donde dieron una conferencia explicando el por qué de la creación de videojuegos "indie" siguiendo una estética y mecánica "retro" que yo apoyo al 100%: "Si hay algo que es absolutamente perfecto tal

como está… ¿por qué cambiarlo? ¿Acaso ha cambiado alguna regla del ajedrez en todos estos años?"

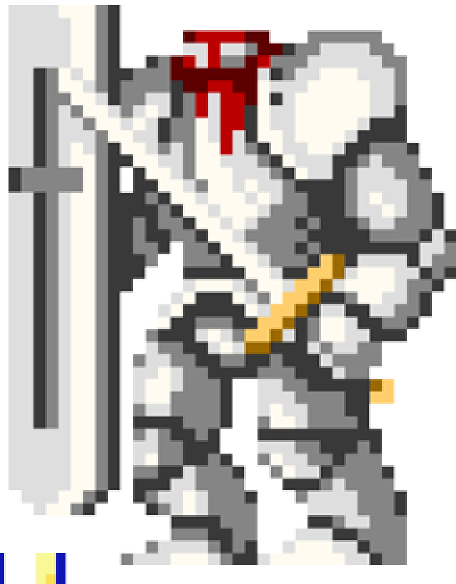
Recuerdo perfectamente la cara de sorpresa que pusieron cuando me declaré abiertamente fan de su trabajo; Locomalito incluso me regaló una chapita con su logo que siempre luzco con orgullo en la solapa de mi chupa.

Maldita Castilla tiene un trabajo detrás impresionante (imagino que todos los que hemos pasado por la colosal labor de hacer un videojuego valoramos más estos aspectos), pero el bíblico esfuerzo energético e intelectual necesario para tan noble labor, es con pocas cosas comparable… tanto es así que te puede llegar a dejar psicológicamente extenuado (como claramente podéis leer en los enfermizos efluvios mentales que el aquí abajo firmante está escribiendo).

Os voy a contar un secretillo: hacer un juego cuesta unas 10 veces más de lo que puedes imaginar cuando empiezas a hacerlo. Algo muy sabido es que cuando crees (o anuncias en los medios) que el juego ya está al 90% de realización, realmente te queda por hacer un 650% del trabajo antes de publicar tu juego (lo calcules como lo calcules). Es increíble cómo se puede dilatar esta fase en el tiempo si eres una persona perfeccionista (y estoy seguro que Locomalito y Gryzor87 lo son).

Detallazos como los diferentes finales, los bonus secretos, la ingente cantidad de enemigos diferentes, el arte retro que rezuma por los cuatro costados , o la fase "secreta" que nos permite ver el final "bueno" del juego, hacen que este título sea un "must see", bueno… os lo dejo descubrir a vosotros mismos porque la verdad es que merece muchísimo la pena darse un baño de nostalgia y viciarse a Maldita Castilla hasta acabarlo, aunque sea a base de "continues" y sin llegar a la proeza de ver el final más exitoso de cuantos tiene.

Personalmente... he de confesar que gracias (o por culpa) del ejemplo de Locomalito, un servidor se lió la manta a la cabeza y se animó a crear Eternum (un juego con todos los ingredientes de mis juegos preferidos, que si no fuera por ese empujoncito inicial podría haberse quedado para siempre en el tintero de mi mollera), y que gracias a juegos como Maldita Castilla, seguiré dándole calorcito bueno a los bichitos que viven en la madera aglomerada de mi vieja recre… disfrutando de ese acogedor, evocador y reconfortante olor inundando el salón de mi casa.



YOU ONLY GET ONE... MATCH!

WINGLESS LITTLE PEOPLE-2014

Me huele a crema hidratante, calmante y reparadora "After Sun"



¿Recordáis lo despreocupados veranos de cuando ibais a EGB? Esos estíos verdaderos y de fiesta absoluta (excepto por las clases de repaso y por el dichoso libro de "Vacaciones Santillana"), veranos de niños en manada montados en sus bicicletas BMX, sin ninguna obligación más que ver "El coche Fantástico" después del Telediario del mediodía, y "MacGyver" al atardecer... veranos de feria y autos de choque al ritmo de Georgie Dann. Y como no, veranos de playa y/o piscina.

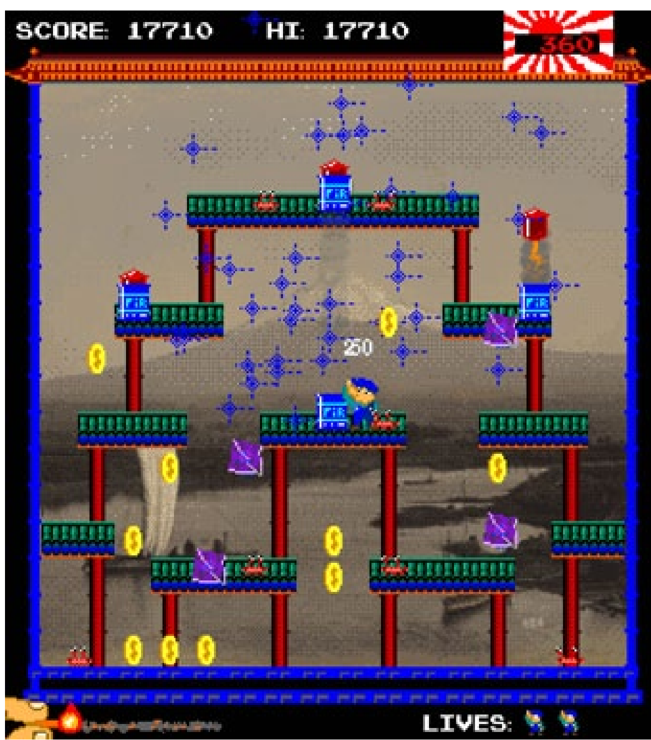
¿Recordáis esas interminables horas bajo un sol de justicia sin ningún tipo de protección solar? Eso en el mejor de los casos, porque por aquel entonces se estilaba poner a los críos crema hidratante Nivea –la de la lata redonda azul- pensando que les protegería del Sol cuando el efecto era completamente contrario, ayudando a freír nuestra finísima y delicada epidermis. ¡Ufff, qué quemazos de piel!, ¡con lo blanquito que yo era!

Recuerdo el desagradable y punzante dolor del roce de la camiseta como si fuera ayer, y de las formidables tiras de piel que me quitaba de la espalda unos días después, que incluso podrían haber servido de papiro a los antiguos egipcios.

Pues bien, aquí es donde entraba en juego el fabuloso "After Sun", que cuando te lo esparcían por la piel parecía que estaba a -15 grados (aunque lo que pasaba realmente es que nuestra dermis estaba aún incandescente), y que provocaba, después de este primer punzante tormento, un alivio y una calma milagrosa… siempre acompañada por ese dulce y a la vez agrio e inconfundible olor lácteo.

Os voy a contar una historieta de mi infancia; siempre he vivido en un pequeño pueblecito de la Costa Mediterránea, un sitio de inviernos ventosos y aburridos que en verano se transformaba por completo y se llenaba de turistas, negocios de temporada y festejos inacabables. Parte de esos turistas que venían a visitarnos eran mis primos de la ciudad (un par de años mayores que yo), que venían al pueblo cargados de novedades, con extraños "looks", peinados rarísimos a imagen y semejanza de las estrellas musicales del momento, camisetas con parches de esos mismos grupos (que duraban un lavado sin cuartearse),







“Walkmans”, juegos de Spectrum grabados en atiborradas cintas TDK o BASF de 90 minutos, y una licenciatura en “sabiduría de la calle” (comparándolos con los inocentones chavales de su misma edad de mi pueblo).

Pues bien, gracias a este intercambio cultural, para mí los veranos eran una intensa y anhelada época de experimentación, aprendizaje y enormes dosis de melancolía cuando se acercaba septiembre. Mis primos, además de perseguir a todas las turistas francesas y alemanas de mi término municipal, de hacerme de cicerones en el panorama heavy metal internacional, de descubrirme Lovecraft, y de introducirme en el sugestivo y seductor mundo del alcohol, también tenían tiempo para llevarme a los salones de máquinas recreativas de la zona (sabiéndose todos y cada uno de los trucos de las recres de moda), y descubriéndome así uno de los únicos vicios sanos que tenían.

“Fue con ellos, y en uno de esos intensos veranos de espalda achicharrada y untada de “After Sun”, cuando descubrí dos de los juegos que me recuerdan más a You Only Get One... Match!: la máquina recreativa Pang y la de Mario Bros.”

Fue con ellos, y en uno de esos intensos veranos de espalda achicharrada y untada de “After Sun”, cuando descubrí dos de los juegos que me recuerdan más a You Only Get One... Match!: la máquina recreativa Pang (Capcom, 1989) y la de Mario Bros.(Nintendo, 1983).

You Only Get One.. Match! (YOGOM! a partir de ahora), fue creado para una jam de creación de videojuegos (la Ludum Dare) siguiendo la premisa que debían seguir todos los videojuegos participantes en esa convocatoria: “You only get one” (Sólo puedes tener una), y fue creado en sólo tres días (que era el tiempo que se daba para presentar los juegos), aunque luego siguió desarrollándose durante seis meses más por su jovencísima y familiar compañía creadora: Wingless Little People, compuesta por un padre, una hija mayor, una hija menor, un sobrino (mayor de edad y físico para más señas)… en fin, una familia creativa y muy bien avenida.

En YOGOM! manejamos a Macario Operario, un pirotécnico responsable de los fuegos artificiales de diferentes ciudades de todo el mundo, pero con tan mala pata que siempre acaba perdiendo (por una razón u otra) la caja de cerillas necesaria para su trabajo. Eso sí, siempre se las arregla para conservar uno de sus fósforos (por eso de que sólo puedes tener una), y con él tiene que





prender todos los fuegos de cada nivel antes de que se apague; evitando los enemigos y las caídas, que harán que la cerilla se consuma a marchas forzadas y perdamos una de nuestras vidas en el intento.

Según su diseñador, las influencias directas para la creación de YOGOM! son juegos arcade clásicos y de plataformas como el archifamoso Donkey Kong (Nintendo, 1981), Bomb Jack (Tehkan, 1985), Super Pang (Capcom, 1990), Baluba-Louk no Densetsu (Able, 1986) o el más actual Donkey-Me (Bruneras, 2013)... vamos, que coincido con los gustos y los referentes de su autor para la creación de mi Eternum.

Con una estética pixelada y una premisa sencilla, en YOGOM! debemos encender todos los fuegos artificiales que hay repartidos por las plataformas de cada pantalla evitando el contacto con los diferentes enemigos y haciéndolo antes de que la cerilla se extinga por completo. Si colisionamos con uno de los enemigos, nuestro sufrido Macario caerá de la plataforma donde se encuentra y la cerilla se consumirá de forma más rápida.

Además de los fuegos de artificio, cada pantalla está plagada de monedas de oro que si conseguimos recolectar por completo antes de encender los artefactos pirotécnicos (y antes de que se consuma la cerilla), nos proporcionarán una buena cantidad de puntos por "perfect". Esta es otra de las similitudes con Eternum (o por ejemplo con Bomb Jack… una de sus fuentes de inspiración), ya que cada pantalla se puede superar "yendo por faena" y dedicándose sólo a hacer lo mínimo necesario para terminarla, o por contra, se puede intentar conseguir una puntuación más alta, recopilando bonus (o haciendo "perfect"), y proporcionándonos así una mecánica de juego diferente y un grado de satisfacción mayor si lo conseguimos.

Eso sí, una cosa os voy a decir… la dificultad del juego (que ya de por sí es bastante alta como en todo buen arcade que se precie), pasa a ser altísima si queremos recoger todas las monedas, debiendo medir cada salto, cada ruta a tomar (ya que algunas pantallas no son simétricas y entra en juego el ensayo-error), estudiando el comportamiento de cada enemigo, y debiendo encomendarnos a la virgen y/o a nuestra deidad favorita para lograrlo. Todo ello aderezado por la constante llama consumiendo la cerilla, que hace que en la práctica tengamos menos de dos minutos para completar cada fase. Como también hay puntuación de "bonus" decreciente conforme pasa el tiempo (heredada de Donkey Kong), terminar el nivel en el menor tiempo posible supone una tarea titánica pero apetecible para conseguir las ansiadas vidas extra.

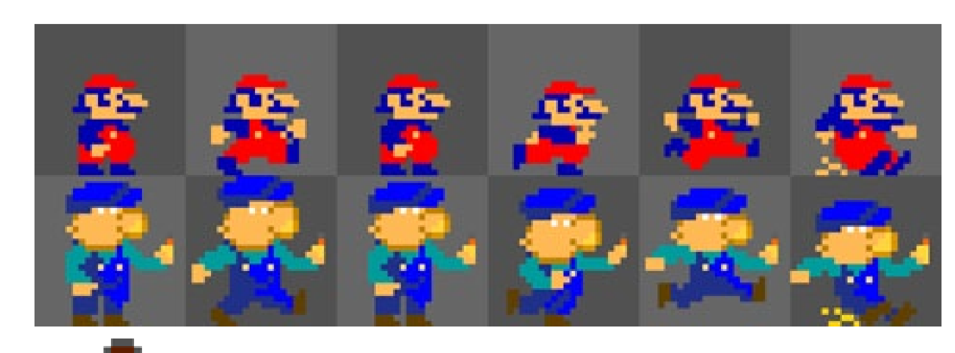
El control del personaje (el parecido entre Macario Operario y Mario el fontanero como imaginaréis no es casual), es otro de los factores que confiere dificultad a este juego, teniendo una mecánica de movimiento "slippery" (con inercia o carrerilla por decirlo de alguna manera), que nos hace "derrapar" si cambiamos de dirección nuestra carrera, y que tiene una pequeña curva de aceleración. Los más viejos del lugar seguramente recordarán el maravilloso Sir Fred (Made in Spain, 1986) con una similar mecánica de movimiento, o el Mario Bros. versión arcade (Nintendo, 1983), que además de por el movimiento y por el personaje en sí, es el juego que más me recuerda a YOGOM! Este aspecto del movimiento, aunque difícil de controlar al principio, le da enjundia al título y es divertidísimo cuando se domina, además de proporcionarnos una sensación muy placentera y satisfactoria de juego.

Hablando de parecidos y de juegos que han inspirado YOGOM!, gráficamente hay que destacar el parecido con la saga Pang y Bomb Jack, con coloristas y pixeladas "postales" como imágenes de fondo de cada pantalla, que muestran el atractivo turístico más representativo del país en que se desarrolla

cada fase. Es un viaje por todo el mundo del voluntarioso Macario encendiendo los fuegos por estas ciudades de ensueño, y esquivando los enemigos que también están ambientados en los tópicos turísticos de cada lugar, como por ejemplo los escarabajos en las pirámides de Giza, los gatos de París, o las “relaxing cups of café con leche” de Madrid.

La música del juego, realizada por la banda “The Moonwalkers” es muy adecuada, algo hipnótica y muy simpática y graciosa… al estilo de los clásicos arcade de los 90 como la saga Pang, por ejemplo… la definiría en una palabra como “deliciosa”... muy redonda.

YOGOM! es un juego fresco, simpático, adictivo y para toda la familia, que no necesita usar la violencia ni vísceras salpicando la pantalla, y que sin complejos controles (se puede jugar con una sola mano) ni nada que le impida ser perfecto para introducir a los pequeños de la casa o a los nuevos en estas lides en el maravilloso mundo de los juegos retro, arcade y plataformeros. ¡Probadlo!, no os defraudará y... si este verano vais a exponeros a los rayos solares… ¡protegeos!, que aunque os guste el olor del “After Sun” y os recuerde a vuestra infancia, lo más saludable y lógico es no tener que usarlo, que cuando erais pequeños la capa de ozono aún no tenía un agujero más grande que el de la “Estrella de la muerte”.



ETERNUM
RADIN-2015

Me huele a café… por la de metros cúbicos de este mágico elixir que me he tenido que meter para terminar el juego, tras año y pico de desarrollo, miles de horas de esfuerzos, alegrías, y algún que otro cabreo. Digamos que, a base de capsulitas de café, le he pagado el sueldo de un año al George Clooney ese.



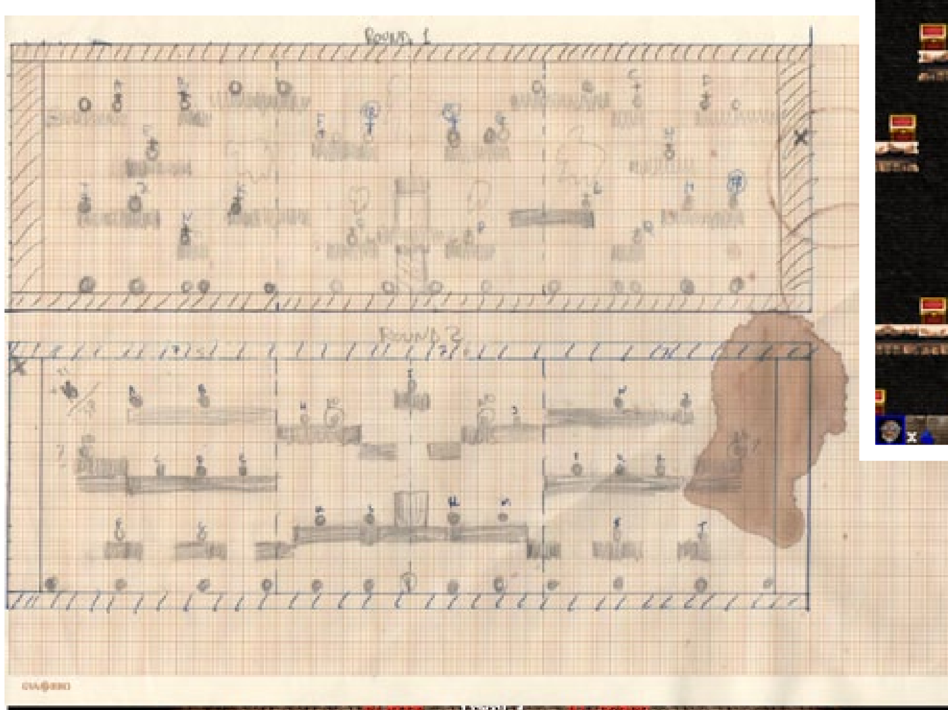
Eternum está hecho (con mucho cariño y a fuego muy lento), a imagen y semejanza de cuatro de mis juegos arcade favoritos comentados en este artículo.

Digamos que es un “Mash-Up” de todos ellos, que empezó como un remake de Baluba-louk no Densetsu al que le di muchos toques de Ghosts’n Goblins (de hecho es un homenaje y un continuo cameo a la saga), con otros muchos detallitos de mi idolatrado Psychic 5 (como el movimiento y de hecho el propio personaje), algún pellizco de Bomb Jack, la frescura de You only get one… Match!, y el ejemplo de Locomalito y su Maldita Castilla, que me hicieron creer en la posibilidad de crear mi propio juego al estilo y semejanza de los juegos que más me gustan. Tanto es así que he de reconocer que me encanta jugar a Eternum (y eso que testeándolo ya llevo cientos de horas de vuelo), pero es que precisamente es el tipo de juego que más me gusta y que tiene de todo lo que me encanta que tenga un videojuego.



Eternum es un continuo “cameo” a la saga Ghosts’n Goblins, una especie de “secuela” donde su personaje (Sir Arthur), ha envejecido y ha perdido todo lo que tenía y amaba… y que sin nada más que poder perder, se aventura en el diabólico y subterráneo reino de Samarnath (del cual ningún caballero ha vuelto con vida jamás) en busca de riquezas, aventuras y lo más importante: cinco orbes mágicos que juntos otorgan: ¡la eterna juventud!

La mecánica de Eternum es muy similar a la de Baluba-louk no Densetsu, como ya hemos comentado anteriormente. El objetivo del juego es sencillo: coger todos los cofres que hay repartidos por las plataformas. Una vez conseguido se abrirá un portal de piedra que se encuentra en el centro de cada pantalla y nos transportará





> Eternum consigue retar al jugador a avanzar pantalla tras pantalla conforme progresa la dificultad del juego, aunque os voy a ser franco... como buen arcade retro, Eternum es muy difícil para los estándares actuales

hasta el siguiente nivel. Pero lograr este objetivo no es tan fácil como pudiera parecer con esta simplista explicación… multitud de enemigos (con muy variados comportamientos) se dedicarán a intentar acabar con nuestras vidas. Por otra parte, por el escenario hay repartidos obstáculos fijos (o de movimiento cíclico) como pinchos, lava y guillotinas, que también podrán acabar con nosotros en un santiamén.

Esos cofres no son sólo un simple objetivo a lograr para pasar de nivel, además, y aquí viene el detalle que diferencia a Eternum de otros juegos similares y que le da la verdadera miga, podemos abrir los cofres propinándoles cabezazos desde la plataforma inferior antes de cogerlos. Recordemos, una mecánica principal también de Baluba-Louk. De esta manera si le damos un cabezazo a un cofre desde debajo quedará medio abierto, y al recogerlo obtendremos unos pocos puntos más por ello. En cambio, si a un cofre "medio abierto" le damos un segundo cabezazo, se abrirá por completo y así además de darnos muchos más puntos, aparecerá en el mismo lugar uno de los variados ítems de ayuda de los que dispone el juego. Esto permite una doble filosofía de juego que cambia totalmente el "gameplay". Por ejemplo, podemos intentar pasar la pantalla lo más rápido posible, sin detenernos a abrir cofres o recoger power-ups, o seguir una estrategia más lenta y arriesgada a priori abriendo por completo los cofres, pero que nos permitirá conseguir bombas, inmunidad, mayor poder de disparo y otros "Power ups" para pasarnos la pantalla de una manera mucho más provechosa y satisfactoria (e incluso a veces mucho segura y más rápida), consiguiendo además muchas vidas extra que tanta falta nos harán en fases más avanzadas del juego o en las pantallas de enemigo final.

El viaje del anciano Sir Arthur por el oscuro y maligno reino de Samarnath se desarrollará por 25 pantallas que intentan reflejar el arquetípico descenso del héroe al infierno, con unas localidades cada vez más inhóspitas y devastadas... siguiendo un oscuro recorrido, inspirado en Ghost'n'Goblins. Para romper la monotonía y a modo de colofón final cada cinco pantallas, nos enfrentamos a unos niveles especiales y especialmente difíciles: Unas torres lúgubres y sombrías en las cuales nuestro héroe deberá llegar hasta lo más alto mientras esquiva innumerables peligros para afrontar al enemigo final: un gigantesco demonio-estatua (un descarado tributo a Psychic 5). Tras vencerlo, entre sus restos hechos añicos descubriremos el orbe mágico que custodiaba en su interior, y después de cogerlo terminará la pantalla y estaremos un poquito más cerca del objetivo final para nuestro octogenario héroe: ¡la juventud eterna!

Además de estos "jefes" de final de fase, Eternum tiene multitud de enemigos diferentes con variados aspectos y comportamientos: ghouls con propiedades y tipos de movimiento diferentes, cerebros que disparan ojos, plantas carnívoras, murciélagos, esqueletos arqueros, esqueletos de fuego que al morir se duplican, etéreos magos que nos disparan fuego, indestructibles golems de piedra, y detalles como las enemigas zombies de algunas fases, que representan una versión "zombificada" de la princesa Prin-Prin, la amada de Sir Arthur;



tantas veces rescatada de las garras del mal en las diferentes entregas de la saga Ghosts'n Goblins y que ahora, como buena muerta viviente que se precie, se abalanza y ataca irracional y obstinadamente al que tantas veces en el pasado se jugó el pellejo para salvarla del mismísimo demonio.

Con esta mezcolanza, Eternum consigue retar al jugador a avanzar pantalla tras pantalla conforme progresa la dificultad del juego, aunque os voy a ser franco... como buen arcade retro, Eternum es muy difícil para los estándares actuales. La dificultad del juego va aumentando de una forma progresiva y muy ajustada (que nos permite ir aprendiendo y cogiendo destreza), hasta llegar a un nivel sólo superable por verdaderos jugones "pro". Eso sí, ¡no sufráis por eso! el juego dispone de "continues" infinitos y siendo perseverantes podréis llegar a ver el bonito y sorprendente final del juego.

¿Recordáis que una compañía repostera dijo esta frase por la televisión durante décadas: "1880. Posiblemente el turrón más caro del mundo"?, pues bien, yo me veo con la potestad de escribir esta otra por toda la red: "Eternum. Posiblemente el arcade más difícil del mundo"... de hecho este será el slogan del torneo que en breve organizaré para recompensar a los mejores jugadores de Eternum con suculentos premios.

“He querido emular esa relación directa entre jugador, palanca, control y personaje que en los arcades clásicos producen esa sensación placentera… una suerte de gustirrinín... una relación plena, untuosa y prácticamente “sexual” con los controles del juego que en el mundo técnico se suele llamar “flow”.”

En el apartado técnico cabe destacar el ágil, rápido y suave control del personaje. He querido emular esa relación directa entre jugador, palanca, control y personaje que en los arcades clásicos producen esa sensación placentera… una suerte de gustirrinín... una relación plena, untuosa y prácticamente "sexual" con los controles del juego que en el mundo técnico se suele llamar "flow".

Ese tipo de control que tanto aprecio y que tanto he disfrutado en los juegos que me han servido de inspiración, como por ejemplo Bomb Jack, Baluba-louk, Psychic 5, o el más reciente You only get one… match!

Tanto los controles, como la resolución de pantalla y los diferentes efectos tipo "scanlines" (que le dan al juego un toque retro maravilloso), son totalmente configurables gracias a las virtudes del software que he usado para crear Eternum: el fantástico Arcade Game Studio de Bruneras, muy sencillo de usar, muy práctico, y potente,







aunque limitado fuera del espectro de juegos arcade para los que está destinado ¡Y encima gratis!

En cuanto a la música y los efectos sonoros de Eternum... sólo diré que considero que es uno de los puntos fuertes del juego, y que consigue una mixtura perfecta con su cuidada y pixelada estética retro. La fantástica realización musical y sonora de The Wardenclyffe (www.thewardenclyffe.com), cuenta con continuos cameos y homenajes a la saga Ghosts'n Goblins, e incluso una maravillosa versión de su tema principal como tema de fondo para el enfrentamiento con el enemigo final del juego.

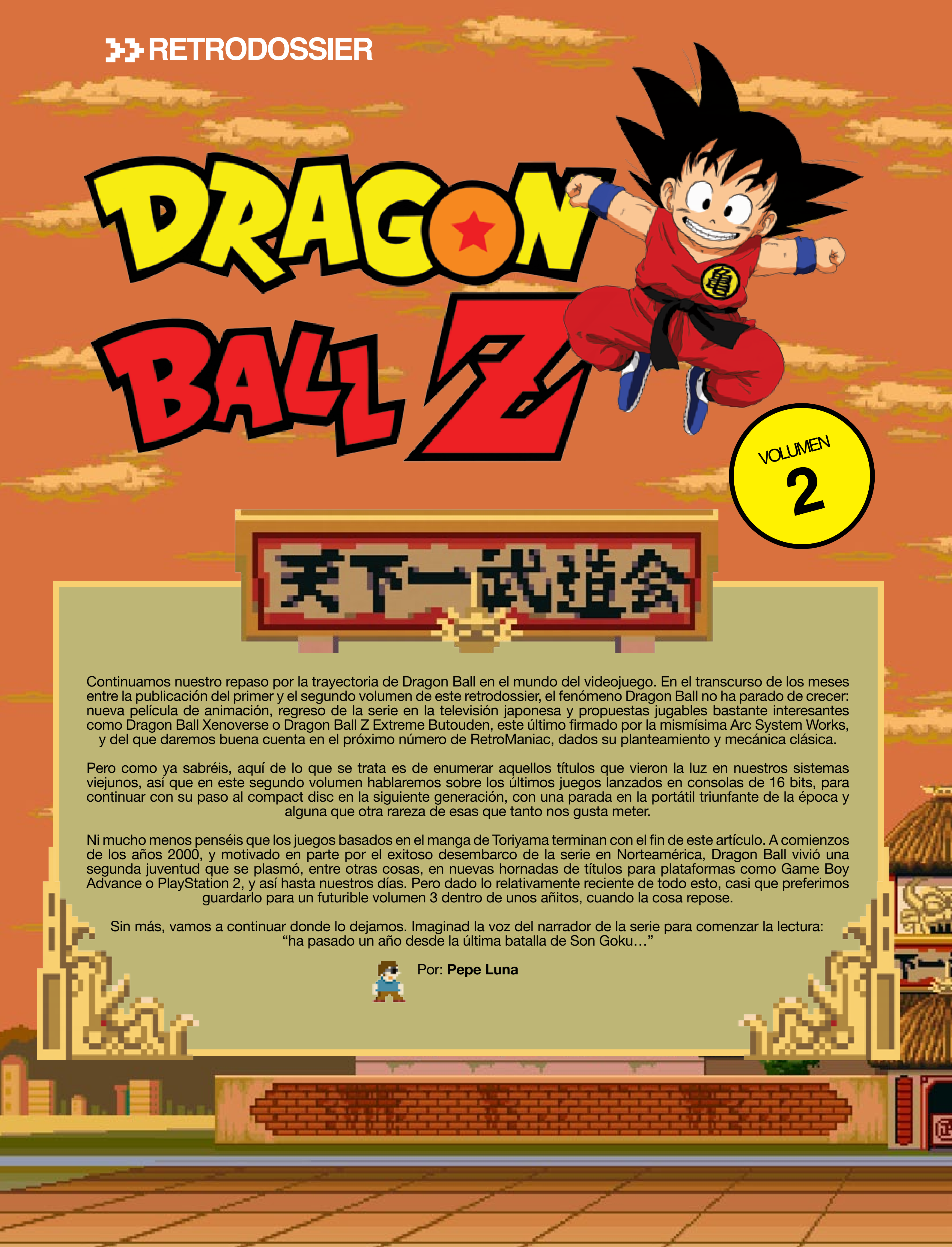
Con sus fantásticas y pegadizas melodías, y unos "sonidos FX" que encajan a la perfección, The Wardenclyffe consigue transportarnos en el espacio y tiempo y colocarnos justo delante de una máquina recreativa de finales de los ochenta. Es increíble el talento y la capacidad que tiene este joven dúo musical que tengo la enorme suerte de conocer, y os voy a anunciar (para que luego nadie diga que no he avisado), que tienen un futuro muy prometedor (con varios cazatalentos en el panorama nacional de la música electrónica tras ellos). Tanto si os gustan los juegos retro como si no... tanto si os gusta la música electrónica o preferís el rock… os aconsejo que visitéis su web y disfrutéis de su música y sus vídeos… ¡Ah!, y de su "home made" arpa láser… ¡Unos GENIOS! con mayúsculas.

¿Qué más puedo deciros de Eternum? Por ejemplo que su periodo de gestación ha sido muy largo: 18 meses de muchísima dedicación y esfuerzo, cuidando al máximo hasta el más mínimo de sus detalles, y haciendo -con mucho mimo- siempre lo que me pedía mi experiencia y bagaje al otro lado de los mandos. Digamos que empecé a esculpir un enorme y pixelado bloque cuadrado de mármol (algunas veces con martillo y cincel, y otras tallándolo con mis propias uñas ensangrentadas), y que Eternum es la escultura que estaba predestinada a nacer, y... como no podía ser de otra manera, siguiendo los cánones, la estética, y las proporciones de los artistas que más me han influido (y sí… he dicho artistas porque si aún queda algún despistado por aquí, quiero recordaros que esto de los videojuegos ha evolucionado de un entretenimiento para niños a ser una manifestación cultural y artística que tiene un presente imparable y un futuro asombroso).

¡Sólo una cosita más!, tanto Maldita Castilla como YOGOM! y Eternum, son videojuegos totalmente gratuitos, así que… ¿a qué esperáis para probarlos?

Os dejo… voy a meter otra capsulita en la cafetera que tengo un concurso que organizar, muchas ideas locas, y muy poco tiempo para dormir…

www.radingames.com | **@Radin_Games**



Continuamos nuestro repaso por la trayectoria de Dragon Ball en el mundo del videojuego. En el transcurso de los meses entre la publicación del primer y el segundo volumen de este retrodossier, el fenómeno Dragon Ball no ha parado de crecer: nueva película de animación, regreso de la serie en la televisión japonesa y propuestas jugables bastante interesantes como Dragon Ball Xenoverse o Dragon Ball Z Extreme Butouden, este último firmado por la mismísima Arc System Works, y del que daremos buena cuenta en el próximo número de RetroManiac, dados su planteamiento y mecánica clásica.

Pero como ya sabréis, aquí de lo que se trata es de enumerar aquellos títulos que vieron la luz en nuestros sistemas viejunos, así que en este segundo volumen hablaremos sobre los últimos juegos lanzados en consolas de 16 bits, para continuar con su paso al compact disc en la siguiente generación, con una parada en la portátil triunfante de la época y alguna que otra rareza de esas que tanto nos gusta meter.

Ni mucho menos penséis que los juegos basados en el manga de Toriyama terminan con el fin de este artículo. A comienzos de los años 2000, y motivado en parte por el exitoso desembarco de la serie en Norteamérica, Dragon Ball vivió una segunda juventud que se plasmó, entre otras cosas, en nuevas hornadas de títulos para plataformas como Game Boy Advance o PlayStation 2, y así hasta nuestros días. Pero dado lo relativamente reciente de todo esto, casi que preferimos guardarlo para un futurible volumen 3 dentro de unos añitos, cuando la cosa repose.

Sin más, vamos a continuar donde lo dejamos. Imaginad la voz del narrador de la serie para comenzar la lectura: "ha pasado un año desde la última batalla de Son Goku…"

Por: **Pepe Luna**

Dragon Ball Z: Idainaru Gokuu Densetsu (PC-ENGINE - 1994)



A la revista Superjuegos le debemos mucho por acercarnos todo lo que se cocía en el mercado del sol naciente; independientemente de que casi nunca viéramos por aquí esas producciones, al menos estábamos bien informados de aquel mágico lugar donde los juegos en disco compacto ya llevaban unos años circulando y las licencias anime siempre tenían adaptaciones jugables. También nos enseñaron que la que aquí conocíamos como Turbografx, realmente se llamaba PC Engine, y al igual que la Mega Drive, también tenía una unidad de CD adicional.

Y es que menuda impresión la que nos llevamos al ver en sus páginas este título para la máquina de NEC. Incluía secuencias que reproducían a pies juntillas opening y escenas de la serie original; todo generado por la propia consola. Además, según nos contaban, la banda sonora, voces de los personajes y los FX se habían sacado directamente de la serie. La idea era que viviéramos un episodio muy especial, en el que Gohan le relata a su hermano pequeño Son Goten las hazañas heroicas de su padre, a quien no pudo conocer puesto que murió a pocos meses de su nacimiento.

Con esta premisa, nos encontramos ante otro juego de lucha uno contra uno, en el que Son Goku se enfrenta a sus rivales más característicos: Tao Pai Pai, Ten Shin Han, Piccolo padre e hijo, Vegeta, Freezer y Cell, aunque esta vez la mecánica difiere bastante de lo visto en los Super Butouden. El split screen pasa el testigo a la posibilidad de poder cambiar de plano en los combates, imprimiendo gran velocidad a los mismos. La ejecución de las técnicas especiales ahora se realiza desde una pantalla especial a la que se llega a base de repartir golpes, para luego dar paso a un espectacular y muy cercano plano de los personajes donde vemos a Son Goku ejecutar sus características habilidades, como el Kame Hame Ha. Por último, tanto sprites de personajes como escenarios están bastante trabajados, superando lo visto anteriormente en los 16 bits. En definitiva, todo está servido para deleitarnos con una de las mejores experiencias a la hora de recrear un combate de Dragon Ball en un videojuego, al menos hasta esa fecha.

Un gran trabajo de la desarrolladora Bec, que hasta el momento se había encargado de adaptar otras franquicias niponas de éxito como Ultraman o Gundam y que repetirían posteriormente con Dragon Ball, dado el buen hacer demostrado. Lastima que para poder jugar a la versión original de este título haya que desembolsar una cantidad desorbitada por una de las máquinas de NEC con unidad de disco.



Dragon Ball Z V.R.V.S (ARCADE - 1994)

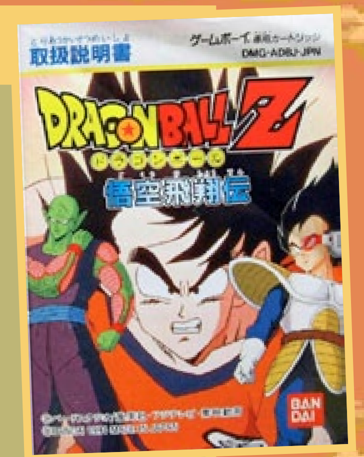
Segunda intentona de Banpresto a la hora de llevar la experiencia Dragon Ball a los salones recreativos, en esta ocasión aliados con SEGA, puesto que el juego corría sobre una placa System 32, todo para poner en liza la espectacularidad técnica que la ocasión requería. Y es que esta vez se nos intentaba acercar lo máximo posible a una experiencia en primera persona basada en la franquicia.

Para ello se usa una perspectiva de espaldas a nuestro personaje, al estilo de Punch Out, desde la que afrontamos un combate en el que podemos golpear a nuestro adversario, lanzar kames o esquivar y protegernos de sus embestidas. El acabado gráfico resulta bastante llamativo, los sprites de personajes son muy grandes y están bien animados, dando como resultado unos combates muy rápidos y vistosos.

Contamos con 5 personajes seleccionables: Son Goku, Son Gohan, Vegeta, Trunks y Piccolo, más un enemigo final creado para la ocasión - Majin Ozotto -. Bastante feo, por cierto. El mueble además llegó a contar con dos versiones, una clásica con la palanca y los 3 botones de acción, y otra de lujo en la que se incluían sensores de movimiento. Ni qué decir que esta última debió ser la reina de las máquinas en aquellos salones donde se encontrara. En España parece ser que ni una ni otra llegaron de manera oficial; una pena, porque hubiera sido una experiencia perfecta para una tarde de recreativos, ¿alguien recuerda haber visto una de estas?

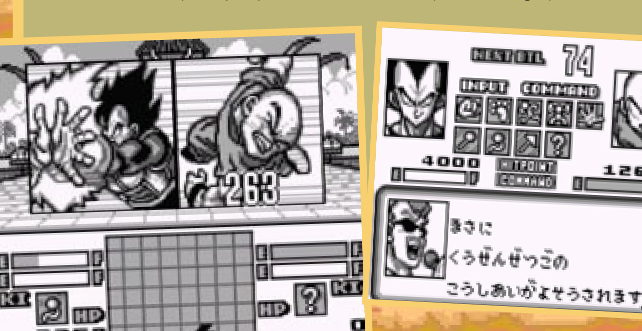


Dragon Ball Z: Gokuu Hishouden (GAME BOY - 1994)



Resulta curioso que una consola tan prolífica como Game Boy no contara hasta 1994 con una adaptación de las aventuras de Son Goku y sus amigos, y es que en este año, cuando los capítulos del manga abarcaban la saga de Buu, llegó a la monocroma portátil de Nintendo un juego de Dragon Ball, basado además en los capítulos de la llegada de los saiyans. Concretamente, este arrancaba con el entrenamiento en el palacio de Kami-sama, justo antes del torneo de artes marciales, para terminar con la marcha de Vegeta del planeta Tierra.

Dadas las precarias capacidades de la máquina, se optó por un sistema de juego similar a los Gokuuden de Famicom, pero eliminando el sistema de avance por tableros, dejando todo esto en manos de los menús y las ilustraciones. Los combates se resuelven por turnos en un cuadrilátero, donde cada vez que llenamos nuestra barra podemos hacer varias acciones, como golpear, movernos para acercarnos al enemigo o lanzar ondas ki, por ejemplo. Cuando nos toque recibir golpes, tendremos que superar pequeñas pruebas de habilidad, del tipo pulsar el botón en el momento exacto, y podremos bloquear o esquivar el ataque. Para desconectar un poco de tantos textos y comandos, hay distintos minijuegos insertados durante la historia, tales como recorrer el camino de la serpiente al estilo plataformero o el entrenamiento en el planeta de Kaio.



Dragon Ball Z: Shin Saiyajin Zetsumetsu Keikaku Chikyuu-Hen / Uchuu-Henn (PLAYDIA - 1994)

Segunda adaptación jugable del OVA Dragon Ball Z Gaiden que ya vimos en el volumen 1, en esta ocasión se lanzó para la Playdia, consola con la que Bandai intentaba meter cabeza en el mundo del hardware, y como venía siendo habitual en el catálogo de la máquina, se optó por rescatar las secuencias de animación de la cinta para hacer una especie de película interactiva: nosotros solo nos limitamos a seleccionar ciertas decisiones en momentos puntuales de la trama o pulsar determinados comandos mientras el video se va desarrollando.

Al igual que en el OVA original, dividido en 2 capítulos, se decidió separar la aventura en bloques independientes, Shin Saiyajin Zetsumetsu Keikaku Chikyuu-Hen y Shin Saiyajin Zetsumetsu Keikaku Uchuu-Hen, llegando a las tiendas con una diferencia de tan solo 3 meses. Muy poca chicha jugable la que atesoran estos títulos, aunque seguro que hubiéramos flipado si llegan a caer en nuestras manos en la época, y es que son piezas animadas inéditas de las que tardamos bastantes años en conocer que existían.

En el reciente Dragon Ball: Raging Blast 2 para PlayStation 3 y Xbox 360 se incluye un remake animado del OVA Dragon Ball Z Gaiden. Si tenéis interés en él, seguro que podéis encontrar el juego en las cestas de segunda mano por 2 duros.

Dragon Ball Z 2 Super Battle (ARCADE - 1995)





A la tercera fue la vencida. Tras una segunda incursión en los recreativos donde se cambió totalmente de registro, intentando llevar una experiencia más acorde con la temática de los mismos, ahora de lo que se trataba era de quitarse la espinita del primer arcade de la franquicia, que pese a tener alguna que otra buena intención, no terminó de cuajar en un panorama donde CAPCOM y SNK se repartían casi todo el pastel.

Así que Super Battle 2 llegó para mejorar en todo donde la primera entrega se había quedado corta. Para empezar, ahora contábamos con un mayor número de personajes seleccionables, con sprites más detallados y mejor animados, la ejecución de las técnicas especiales de los protagonistas se resolvía muy bien, así como la implementación del vuelo. Por supuesto, todos los aciertos de la primera entrega se repitieron, como la recreación de los escenarios, de gran factura y repletos de detalles para los fans, le daban sopas con ondas a lo que solíamos ver en las adaptaciones de consola. Todos estos detalles dotaban a la recreativa de una calidad bastante superior a la del anterior mueble, pudiendo codearse como juego de lucha tal cual con muchos otros de la época, casi sin importar la licencia en la que basaba.

La historia se centraba en la saga de los androides así que la plantilla estaba tomada de ahí: teníamos a Son Goku, Son Gohan, Vegeta y Trunks, todos ellos en versión Super Saiyan, además de Piccolo; en el lado de los androides estaban No 16, 18 y 20, por cierto, nunca entenderé la manía de no meter al Androide No 17 en los juegos de lucha de la época, gran ausente en todos ellos, ya como villano principal tenemos a Cell. Para terminar, completan el plantel Piccolo y Mr. Satán, ¿Mr. Satán?

Esta vez Banpresto sí bordó un juego de lucha al que lo único que le pudo pesar para no llegar más lejos fue el momento de su salida, 1995 ya era un año en el que la moda de las tres dimensiones había desembarcado en los salones y parecía que casi todo lo que no viniera en ese formato no era digno de captar la atención de la muchachada. Una lastima que esto impidiera su mayor penetración.

Bastantes adaptaciones jugables de la franquicia son inéditas o desconocidas por estos lares, estaría bien que Bandai Namco las rescatara en un recopilatorio especial o algo similar, yo y unos cuantos picamos fijo.

Dragon Ball Z Super Gokuuden: Totsugeki-hen (SUPER FAMICOM - 1995)



Tras casi un año desde el lanzamiento de Super Butouden 3, que dejó algo fríos a los seguidores de Son Goku y compañía, Bandai y TOSE dejaron descansar la vertiente luchadora de las anteriores iteraciones y, para esta nueva entrega, decidieron cambiar completamente de registro, volviendo a contar la historia desde el principio. Y es que, a pesar de la Z que apostilla el título, se trata del único juego en Super Famicom que relata las andanzas del primer arco del manga, concretamente desde el encuentro con Bulma hasta el combate contra Piccolo Daimaoh a las puertas del castillo del Rey del mundo.

Para ello, se decidió recuperar las viñetas estilo manga y las conversaciones entre personajes, a lo Gokuuden de Famicom. Eso sí, a la hora de los combates, se esfumaron las cartas y los avances por casilleros, inventando un nuevo sistema con vista isométrica, en el que el pequeño Goku debía avanzar o cargar ataques especiales, mientras nuestro rival se movía bajo las mismas reglas. Subir de nivel y elegir sabiamente las técnicas que luego llevaríamos al combate era de vital importancia para obtener la victoria, siempre intentando ser lo más respetuosos posibles con la historia original. Incluso llegamos a ver combates que se resuelven con la técnica de "piedra, papel, tijera" que tanto se dejaba ver en los primeros compases de la serie.

El cambio de juego de lucha a RPG hizo que Bandai decidiera no traerlo a Europa, así que nos tuvimos que conformar con verlo en las revistas de la época o jugarlo de importación, eso sí, con el importante lastre de la barrera idiomática, que nos obligaba a usar el ensayo y error hasta que dábamos con la tecla. En la actualidad, existen varias traducciones no oficiales realizadas por fans con las que al menos podemos jugar con los textos en inglés, que ya es un gran avance.





Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 (PSX - 1995)

Para muchos, nuestro primer contacto con Dragon Ball en los 32 bits fue con este Ultimate Battle 22, juego que ya nos había encandilado con sus imágenes en las revistas. Una vez tuvimos el disco dentro de nuestra PSX, la espectacular intro animada, en la que iban desfilando los 22 contenientes que daban nombre al título, nos dejaba con la boca abierta, porque éste sí fue de los afortunados que dieron el salto al viejo continente. Tardó casi un año, pero al menos llegó, que era lo importante. TOSE se encargaba una vez más de la producción de un nuevo título de lucha de la franquicia, con reminiscencias de la serie Butouden, pero bastantes novedades y alguna que otra decisión errónea que lastraba bastante lo que en un principio pintaba muy bien. Para los sprites de los personajes se recurrió a tomarlos directamente de los modelos que la TOEI usaba para la serie de animación, y aunque el resultado en imagen estática era espectacular, la cosa cambiaba cuando las animaciones entraban en juego y veíamos que los movimientos eran bastante artificiales y lentos. Para rematar, los fondos y escenarios se diseñaron en 3 dimensiones, aumentando la sensación de que algo no encajaba, parecían pegatinas muy detalladas sobre un escenario poligonal. No ayudaba tampoco el hecho de que se optara por usar un desafortunado zoom a la hora de que los personajes se alejaran o emprendieran el vuelo.

En la parte positiva teníamos el apartado musical, mezcla de unas pocas versiones arrange de temas de los Super Butouden y otras de nuevo cuño, bastante pegadizas, que incluso han quedado como icónicas de la franquicia, llegando a usarse en posteriores entregas y muy recordadas a día de hoy. El otro punto a favor era, por supuesto, la plantilla de personajes, 22 incorporaciones que tocaban todos los arcos de la serie Z, pero incluso se podían ampliar a 27 usando el famoso truco; de hecho, hasta la pantalla de título cambiaba y pasaba a rezar Ultimate Battle 27, y con incorporaciones tan impactantes como el maestro Mutenroshi, Son Goku en Super Saiyan 3 y Gogeta, resultado de la fusión entre Goku y Vegeta. Eso sí, con un error garrafal: en la intro que desbloqueábamos tras el truco, el método que usaban para fusionarse era el de los pendientes Pothala y como bien sabréis, el resultado de ésta no era Gogeta si no Vegetto, lío de fusiones el que se montaron, vaya.

A pesar de ser un despropósito jugable, más de uno, entre los que me incluyo, pasamos por el aro y lo compramos, y es que hablamos de una época en la que se podían llegar a pasar por alto muchas cosas si se trataba de manejar a los Guerreros Z en un videojuego.

Dragon Ball Z: Goku Gekitouden (GAMEBOY - 1995)

Antes de que la primera entrega cumpliera el año, Game Boy volvía a recibir la visita de los Guerreros Z, y como en la anterior encarnación parecía que la cosa había quedado bastante solvente, se mantuvieron las mismas premisas, ¿para qué arriesgar? Así que la trama arrancaba justo donde lo dejaba la otra, con la llegada a Namek en busca de las bolas de dragón y concluía en la batalla final con Freezer en el agonizante planeta. Ahora se intentaba desarrollar la historia de una manera más amena y para que no todo fuera texto y menús, los pequeños sprites de los protagonistas estaban presentes y en movimiento durante buena parte del juego, además, los combates tenían límite de tiempo, para darles mayor ritmo y que no fueran tan pausados.

Los dos cartuchos eran compatibles con el Super Game Boy, aquel adaptador para la 16 bits de Nintendo que permitía jugarlos en la tele, con algunos colores y marcos exclusivos. Una auténtica pena que no nos dieran la oportunidad de probarlos en su día, al menos en inglés, hubieran podido dar bastante de sí en nuestro país, donde ambos fenómenos, Dragon Ball y Game Boy, eran pero que muy fuertes.

Dragon Ball Z Super Gokuuden 2: Kakusei-Hen (SUPER FAMICOM - 1995)

Como parece que la fórmula ideada para el primer Super Gokuuden funcionó, en poco más de un año nuestros amigos nipones ya tenían en la calle la continuación de esta particular visión de las aventuras de Son Goku en el mundo de los videojuegos. Kakusei-Hen arrancaba en la final de la vigesimotercera edición del torneo de artes marciales y llevaba por las primeras sagas del arco Z, hasta el combate con Freezer en Namek y la transformación de Goku en Super Saiyan. Pocas novedades en el aspecto jugable más allá de las nuevas técnicas y transformaciones incorporadas, que requieren de algo más de espectacularidad que las vistas en la entrega anterior, también destaca la posibilidad de manejar a Son Gohan como segundo personaje jugable. Eso sí, una pena que Bandai no decidiera darle continuidad a esta rama de juegos de Dragon Ball, ya que podríamos haber visto cosas muy interesantes con la saga de los androides y del monstruo Buu, que rara vez se han relatado bajo el tapiz de un juego de rol japonés.



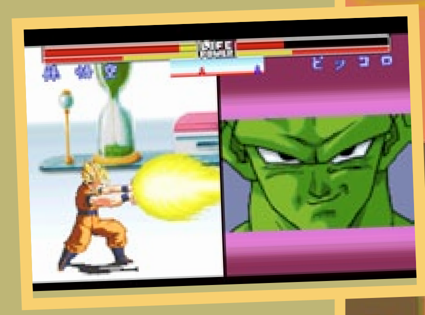
Dragon Ball Z: Shin Butouden (SEGA SATURN - 1995)

Tan sólo cuatro meses tardaron TOSE y Bandai en poner en la calle la réplica a Ultimate Battle 22, pero esta vez en exclusiva para Sega Saturn y, de paso, solucionando buena parte de los problemas que lastraban la experiencia en PSX. Shin Butouden está considerado por muchos el Dragon Ball bidimensional definitivo, el más completo de todos, aunque también esta creencia tiene bastante de tópico habitual. Realmente nunca llegó a salir de Japón y el hecho de pertenecer al catálogo de una consola algo minoritaria en Occidente, como lo fue Sega Saturn, hizo que muy pocos pudieran disfrutarlo.

Y es que sobre el papel y en movimiento, la propuesta es perfecta, se reutilizan los sprites de Ultimate Battle 22, pero se aprovechan las capacidades de la consola de 32 bits de SEGA, superior en estos campos, para que luzcan mejor. Además, ahora los escenarios son también en dos dimensiones, nada de polígonos, con lo que la cohesión gana muchísimo. Esta vez sí es un título bonito de ver en movimiento. El split screen vuelve por todo lo alto, además potenciado, mostrando primeros planos de las caras de los protagonistas en el momento que van a recibir un ataque especial y debes introducir el comando para contraatacar. Además, la banda sonora es la misma que la del juego de PlayStation, que ya comentamos que rebosaba calidad.



Para rematar tenemos el modo Mr. Satan, en el que nos metemos en la piel del farsante campeón mundial para recuperar los 10.000 zenis que le debe a la Androide No 18 tras fingir ésta su derrota en el campeonato mundial de artes marciales. ¿Y cómo conseguirlos? Pues siguiendo su línea: deberá apostar por una serie de combates, organizados por su rival Jaguar, y alterar el resultado a su favor, cúal alto cargo de la FIFA, para ganar la pasta. Por supuesto, los objetos que usamos son propios de Mr. Satan, ya sabéis, pieles de plátanos, pistolas o dinamita. Una curiosidad con la que te pegarás unas buenas risas, y que va más allá de los típicos versus o torneos mundiales que casi resultan obvios en juegos de lucha de Dragon Ball.



Así que, con todo esto sobre la mesa, ¿qué puede fallar? ¿Es el juego de Dragon Ball definitivo? Desgraciadamente tiene ciertas sombras que oscurecen el resultado final, los tiempos de carga son exagerados y algunos controles se cambiaron con respecto a los juegos de Super NES, creando cierta confusión. La intro es un corta y pega de la de PSX, pero con menor resolución y peor montaje, ya podrían haberse currado una pieza de animación nueva. A pesar de todo esto, no os llevéis a engaño, es una auténtica pena que no hayamos podido disfrutarlo de manera oficial por estos lares, no es la panacea de juegos de Dragon Ball pero sí supera ampliamente a Ultimate Battle 22.

Dragon Ball Z Anime Designer (APPLE PIPPIN - 1996)

Pippin, aquella suerte de consola con la que Apple y Bandai intentaban volver a meterse en el mundillo, contó con una especie de videojuego basado en Dragon Ball, y digo especie porque realmente no sé si debería considerarse como tal.

Y es que nos encontramos con una especie de programa de dibujo basado en la franquicia, tipo Paint, donde podemos elegir una plantilla basada en ciertos escenarios de la serie para luego colocar imágenes de los personajes protagonistas y añadirles unos cuantos efectos - algo cutres, todo sea dicho -. El objetivo no es otro que entretenerse un poco mientras probamos con las escasas opciones que la aplicación nos ofrece.



Una curiosidad que sólo pretendía rentabilizar la posesión de la licencia por parte de Bandai y que no hizo por aprovechar las características del defenestrado aparato.



Las Huellas de Toriyama

Ni mucho menos penséis que el maestro Toriyama estuvo única y exclusivamente dedicado a Dragon Ball durante los más de 10 años que le ocupó el dibujarla. Durante este tiempo solía compaginar con otras tareas artísticas y muchas de ellas también estaban relacionadas con el mundo de los videojuegos.

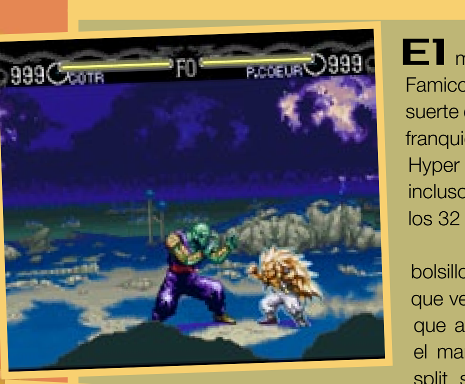
Empezando con el diseño de personajes para multitud de títulos, quizás los casos más conocidos sean los del primer Chrono Trigger o la serie Dragon Quest, de la cual por cierto se sigue encargando hasta el día de hoy. Otros juegos en cuya creación y diseño ha participado son, por ejemplo, Tobal No. 1, juego de lucha poligonal para PSX que incluso llegó a contar con una secuela, o Blue Dragon para Xbox 360, RPG por turnos exclusivo de la consola de Microsoft y desarrollado por Mistwalker, con Hironobu Sakaguchi a la cabeza.

Pero no son éstas las únicas portadas de videojuegos en las que podemos ver sus creaciones; algunas de sus otras obras también han sido adaptadas a formato jugable. Tal es el caso de su archiconocida Dr. Slump, que cuenta con una adaptación a Nintendo DS y otra para la primera PlayStation, así como otros manga menos conocidos, como es el caso de la miniserie Go! Go! Ackman que, tiene varios juegos para Super Famicom y uno para Game Boy.





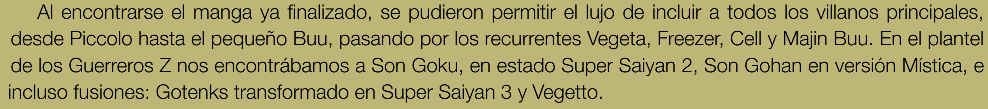
Dragon Ball Z: Hyper Dimension (SUPER FAMICOM/SUPER NES - 1996)





El mejor modo de coronar la trayectoria de la serie en Super Famicom. La consola de 16 bits de Nintendo había tenido la suerte de contar con grandes títulos de lucha y RPG basados en la franquicia, aunque aún le quedaba el colofón final. Dragon Ball Z: Hyper Dimension llegaba con los últimos compases de la consola, incluso cuando varios títulos de la serie ya habían visto la luz en los 32 bits, así que, de primeras, parecía que no lo tendría fácil.

Con todo y con eso, TOSE se nos volvió a meter en el bolsillo. Para ello, ideó un juego de lucha que poco o nada tenía que ver con la serie Butouden, empezando por el estilo artístico, que ahora buscaba una identidad más cercana a los visto en el manga, y continuando por el sistema de batalla, donde el split screen desaparecía para dar paso a la posibilidad de cambiar de plano para esquivar ataques. No era ése el único cambio, puesto que la barra de energía y magia se unían en una sola, pudiendo recuperar vida también al recargar pero perdiéndola al ejecutar técnicas especiales. Para terminar, había ciertos golpes que mandaban al rival a otro escenario diferente. Como resultado de todo esto, las batallas eran mucho más largas y estratégicas, predominando más el cuerpo a cuerpo y proponían un acercamiento muy diferente a todo lo visto con anterioridad.



Al encontrarse el manga ya finalizado, se pudieron permitir el lujo de incluir a todos los villanos principales, desde Piccolo hasta el pequeño Buu, pasando por los recurrentes Vegeta, Freezer, Cell y Majin Buu. En el plantel de los Guerreros Z nos encontrábamos a Son Goku, en estado Super Saiyan 2, Son Gohan en versión Mística, e incluso fusiones: Gotenks transformado en Super Saiyan 3 y Vegetto.

El juego llegó a territorio PAL con un lastre importante, y es que por el camino se perdió el modo historia, un sinsentido que perjudicaba bastante la experiencia. Aún así, era perfecto para viciarse a dobles con los amigos y una compra obligada si aún no teníamos una máquina de 32 bits en casa. Cuando pruebas este cartucho ves a las claras que la propuesta de Hyper Dimension supera a las supuestas superiores adaptaciones que vimos en PSX y Sega Saturn.



Dragon Ball Z: Idainaru Dragon Ball Densetsu (PSX/SATURN - 1996)



Tras la propuesta continuista de Shin Butouden, Bandai debió pensar que para la siguiente entrega en 32 bits quizás debiera aprovechar las capacidades técnicas que las nuevas plataformas le brindaban en los entornos tridimensionales, así que finalmente dieron una vuelta de tuerca a todo lo visto anteriormente en los juegos de Dragon Ball.

Idainaru Dragon Ball Densetsu es un título de combates pero, a diferencia de lo acostumbrado, intenta acercar la simulación de un combate de la serie desde un punto de vista más realista - algo similar a lo que hoy día vemos en los Budokai Tenkaichi -. Para ello el juego muestra entornos en 3 dimensiones y personajes en sprites que se mueven en el escenario mediante escalados. Además, podemos afrontar combates en grupo, hasta 3 contra 3, y con diversas variantes por el camino. Podemos ir cambiando el control entre todos los integrantes de nuestro grupo y vamos llenando una barra que, si se decanta en nuestro favor, nos permitirá ejecutar una de las super técnicas características del personaje que llevamos. El objetivo se consigue de manera muy satisfactoria y nos consigue meter en una auténtica pelea de la serie. Además, recorremos todas sus principales batallas, desde la llegada de los saiyans hasta el combate decisivo contra el pequeño Buu en el planeta de los dioses Kaioshin. Gracias a ello, se trata del Dragon Ball con mayor plantel de personajes visto en la época.



El título vio la luz en PSX y Saturn, siendo similares en ambas plataformas, aunque la versión de SEGA, gracias a las superiores capacidades de Saturn para la gestión de sprites, goza de mayor variedad en los sprites en 2 dimensiones, tanto los personajes como la vegetación se ven mejor y en algunos casos, en mayor número. En nuestro país solo recibimos esta versión. Parece que el juego gozó de algún tipo de acuerdo de distribución exclusivo con SEGA en Europa que hacía imposible ver por aquí la versión de la máquina de Sony, así que con el subtítulo de The Legend, lo vimos promocionado en los famosos VHS que la revista Hobby Consolas repartía y en los que también se incluían las famosas películas de la franquicia.






Dragones para llevar

Las portátiles LSI, aquellas handheld genéricas que tanto se dejaban ver en la época, también tuvieron su buena ración de Dragon Ball, aunque por estos lares, es verdad que nos quedamos con las ganas de tenerlas entre las manos.

Sus mecánicas eran bien sencillas, normalmente estaban basadas en una especie de misiones adaptadas de lo que veíamos en la serie; combatir contra los villanos principales o proteger a los Guerreros Z de la amenaza de los Saiyans, todo bajo el prisma de las capacidades de este tipo de aparatos tan sencillos y rudimentarios.

En concreto, fueron 25 máquinas: las 2 primeras desarrolladas por Epoch, que como ya comentamos en el volumen 1, era la que ostentaba los derechos de explotación jugable en los primeros compases del manga, luego ya pillaría la licencia Bandai, como todos sabréis, y llegó a sacar hasta 23 modelos diferentes. Todas ellas fueron viendo la luz entre 1986 y 1996, siguiendo a pies juntillas el desarrollo de los arcos argumentales de la serie. ¿Alguien se anima a coleccionarlas?





Dragon Ball: Final Bout (PSX - 1997)

Con la era de la explosión poligonal y todas las compañías pasando sus sagas de lucha más icónicas al mundo tridimensional, era cuestión de tiempo que Bandai decidiera adaptar los combates de Son Goku y compañía a las 3 dimensiones, así que por enésima vez, encargó el trabajo a la prolífica TOSE.

El título se basaba en la denostada serie Dragon Ball GT, episodios que ya sin la presencia de Toriyama a los mandos, pretendían seguir explotando la franquicia una vez concluido el manga. El caso es que por aquel entonces ésta ya comenzaba a agonizar en Japón, con unas cifras de audiencia bastante por debajo de lo esperado, así que la TOEI Animation ya había tomado la decisión de terminar pronto con ella. Incluso se rumorea que se decidió alargar unas cuantas semanas más, con la saga de los dragones oscuros, para intentar hacer coincidir el lanzamiento del videojuego con la serie aún en antena.

Desgraciadamente, el título tampoco estuvo a la altura. Tras una intro espectacular, catalogada por muchos como la mejor de todas las aparecidas en juegos de la serie, nos encontrábamos con unos modelados de personajes bastante toscos, escenarios que poco tenían que ver con la serie y una práctica ausencia de jugabilidad, provocada en buena parte por unos movimientos muy lentos y una detección de colisiones prácticamente inexistente. Fallos que, por cierto, se acentuaban aún más en la versión PAL que recibimos unos cuatro meses después. Lo mejor del juego fueron los temazos musicales incluídos, interpretados por el gran Hironobu Kageyama, cantante por excelencia de Dragon Ball, Hero of Heroes y el de la intro, The Biggest Fight.

En aquel momento, casi que todo esto nos daba un poco igual y la verdad es que el título se recibió con bastante entusiasmo. Poder manejar a las versiones poligonales de Son Goku y Vegeta hacía que lo demas pasara algo desapercibido. También teníamos a personajes de la etapa GT como el pequeño Goku, Pan o Trunks, rescataban a enemigos de la serie Z, como Freezer, Cell y Buu, e incluso mediante truco podíamos llegar a desbloquear a Son Goku en Super Saiyan 4 o Vegetto, entre otros; así hasta completar un plantel de 17 personajes, aunque muchos de ellos bastante parecidos entre sí - demasiados “Gokus” -. El combate final también era un momento álgido puesto que peleábamos contra Vegeta Baby transformado en Ozaru y ocupando toda la pantalla.

Final Bout acabó siendo todo un despropósito jugable. Aprovechándose de una secuencia de introducción para alucinar, nos coló un juego al que le faltaba todavía bastante para considerarse como tal. Como incondicionales de la serie tragamos y volvimos a pasar por el aro, y es que, ¿quién se resistía a dejarlo en la estantería de la tienda con semejante portada?







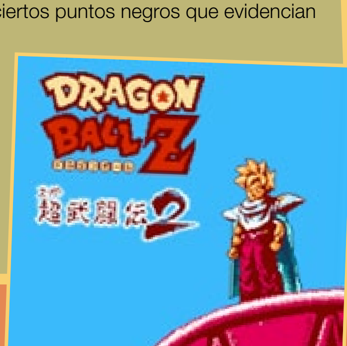
Saiyanos bastardos

Como todo buen fenómeno de masas que se precie, también en el mundo de los videojuegos, Dragon Ball no se ha librado de ser plagiada en numerosas ocasiones, bien por los que intentaban aprovechar el tirón de manera descarada, para sacar tajada en sistemas donde no terminaba de llegar de manera oficial, o simplemente por pura diversión o amor al arte.

Y es por ello que a día de hoy tenemos pequeños retazos de casos como el de Dragon Bowl, placa de recreativa modificada a partir del Ninja Gaiden, para parir un auténtico aborto de juego que os provocará más de una carcajada si le echáis una partida en el MAME. También muy sonado es el Dragon Ball Z Super Butouden 2 de Famicom, aunque aquí al menos parece que se intentó hacer todo lo posible con el hardware del que se disponía, y a más de uno seguro que le pudo llegar a emocionar en parte como sucedáneo o sustituto del original. Algo más desconocido es el Dragon Ball Final Bout de Mega Drive, cartucho que sí parece bastante más redondo que los casos anteriormente nombrados, dejando incluso en evidencia, en cierta manera, el que Bandai no decidiera seguir desarrollando juegos oficiales para la 16 bits de SEGA, al menos en el apartado gráfico, aunque sigue teniendo ciertos puntos negros que evidencian su origen bastardo.

Por último, llevamos muchos años viviendo el fenómeno M.U.G.E.N., donde Dragon Ball sufre una explosión de representantes, llegando a ver títulos en los que se mezclan los universos alternativos creados por los fans, en una orgía de transformaciones, trajes alternativos, personajes ultra secundarios y pelos de colores.





Afortunadamente, Dragon Ball: Final Bout no fue la despedida de Son Goku en el mundo de los videojuegos. Un par de años después de la conclusión de GT, la serie tuvo una segunda juventud que acabó propiciando nuevas hornadas de títulos.

Y lo que vino después...

En 2002, Son Goku regresó a las consolas. Las portátiles de Nintendo se llevaron el gato al agua en esta nueva hornada con representantes tan buenos como Dragon Ball Z: Legendary Super Warriors para Game Boy Color, RPG que pretendía recuperar el espíritu de las entregas vistas en Famicom; y ya en Game Boy Advance vieron la luz joyas como el arcade Dragon Ball: Advanced Adventure o la serie de Action-RPG The Legacy of Goku, que llegó a contar con tres entregas. Comenzó la saga Budokai en PlayStation 2, que también acabaría saliendo en GameCube.

Imposible terminar este repaso sin nombrar al título que vió la luz en los arcades allá por 2005: Super Dragon Ball Z, programado por el estudio Crafts & Meister con Noritaka Funamizu a la cabeza. La experiencia de este ex desarrollador de CAPCOM, donde trabajó en series como Street Fighter y Darkstalkers, queda patente nada más probar el juego, un auténtico despiporre jugable en el que su apariencia tridimensional esconde un profundo sistema de combate tradicional, al más puro estilo de lo que se vivía en los salones recreativos allá por los años 90. De lo mejor que ha visto la franquicia y para muchos el mejor juego basado en Dragon Ball de todos los tiempos. Razón no les falta.

Por supuesto nos dejamos muchos más títulos de esta época, así que os emplazamos a dentro de unos años para un futurible volumen 3, ¡hasta la próxima, mundo de las bolas de dragón!







PROMO ONLY

ESOS JUGOSOS KITS DE PRENSA

SECRET

(Security Classification)

El esfuerzo creativo detrás de un videojuego no se queda en lo que vemos en la pantalla. Detrás de la información que se difunde para llegar al público también hay una búsqueda de la originalidad y del recuerdo. La relación desarrollador-jugador tiene un eslabón intermedio, la prensa. En demasiadas ocasiones se habla del informador en términos polémicos, como cuando se habla de los criterios para reseñar los juegos, o el tema que nos ocupa, los traídos y llevados kits de prensa. Sin caer en la tentación de hablar de si son regalos para "comprar" voluntades o favores, preferimos comentar de pasada esa creatividad que se vuelca en muchos de esos kits, así como sus diversas formas. Una creatividad que sirve como extensión de lo que los desarrolladores quieren transmitir con su trabajo.

Esos sobres y cajas que llegan a las redacciones contienen algo más que un bonito envoltorio para una nota de prensa o un material promocional. Contiene una parte del universo creado por y para un videojuego en concreto. Dependiendo del ingenio, la intención y, cómo no, del presupuesto, encontraremos cosas reseñables y otras muy mundanas. Otras veces el departamento de prensa no se verá con otro elemento que no sea el producto final, mientras en ocasiones puede disponer de versiones previas para que el redactor pueda ir catando el producto en bruto. Así, junto a los discos para PC o Mac con datos, pantallas y vídeos, se van apilando discos y cartuchos con distinto etiquetado, según situación del desarrollo, aunque hoy en día la cosa va tirando más al plano digital y lo que se reparten son códigos de descarga. También, con los discos de juego puede haber algo más, que es lo que hace único ese kit de prensa, y que también depende de la creatividad y del bolsillo del que lo lleva a cabo.

Por: **Gaby López (@fiteblog)**

CONTROL N°
APPROVED
UNDER HIGH QUALITY STANDARDS
096523 A



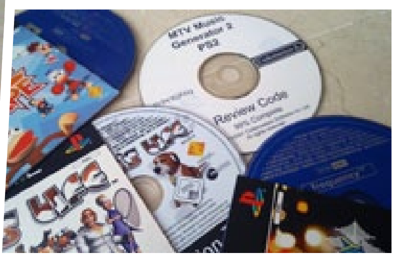
DISCOS CON MÁS O MENOS GLAMOUR

El juego en sí puede venir de distintas maneras. Muchas veces lo que se envía depende del medio destinatario, según sea especializado o no. No es raro que una compañía de videojuegos recurra a los servicios de distintas agencias de comunicación, que se reparten las labores de difusión entre dichos medios especializados y los que no lo son tanto. Por eso, según la naturaleza del medio, y la importancia de su reseña, puede que lo que le llegue sea solo el juego terminado, tal y como va a salir a la calle. Si el medio va a hacer un seguimiento más profundo, se le puede ir remitiendo el código en distintas fases, que irá cubriendo en un periodo más largo de tiempo. Por eso se encuentran cajas especiales para versiones promo, sobre para las demo, o simplemente un CD con anotaciones hechas a mano a toda prisa. Pero eso no quita que cualquier medio reciba además uno de esos kits de prensa con diseño más cuidado y algunos jugosos extras.



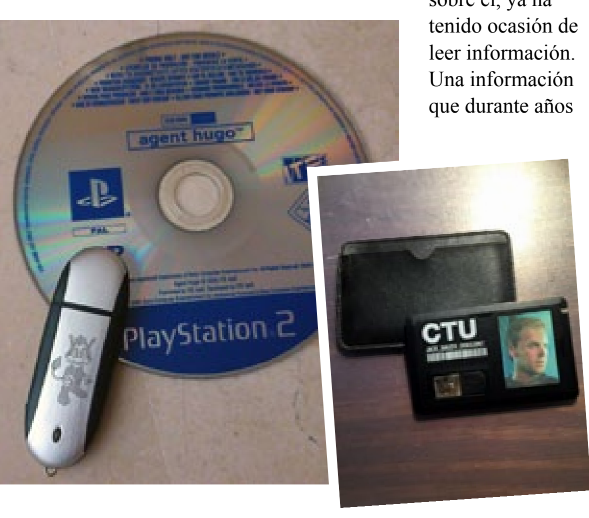






PARA MÁS INFORMACIÓN...

El redactor quiere tener el juego, el responsable de prensa quiere difundir la información relativa al mismo. Antes de que el juego, ya sea demo, promo o review code, llegue a manos del que va a escribir sobre él, ya ha tenido ocasión de leer información. Una información que durante años llegaba en forma de papeles impresos y con las fotografías en forma de diapositivas que había que escanear. En los primeros tiempos de las pomposas (y fallidas) puntocom no era raro ver mesas con hojas apiladas y diapositivas con su correspondiente reproducción en papel fotográfico para ahorrar el escaneo: eran los tiempos en que se daba difusión a los nombramientos de directivos de tal o cual compañía. También las imágenes –logotipos, sobre todo- de los videojuegos llegaban en ese soporte. Al poco, empezaron a llegar CDs con toda la información, sin problemas de espacio: diseños vectoriales, con capas en .psd, logos en varios formatos, pantallazos, hojas de producto en distintos idiomas y tamaños de reseña, entrevistas a los creadores, vídeos, etc. Muchos de estos discos acompañaban –y acompañan- las más o menos lujosas ediciones de kit de prensa de los juegos. Aunque la necesidad de inmediatez y la de ahorrar costes, tanto en soportes como en mensajería, abrieron el paso a los ftp, extranet de prensa de acceso para los redactores y, finalmente, los servicios en la nube que tenemos estos días. Hay compañías que mandan en forma de correos maquetados las imágenes y el material esencial para hacer pequeñas reseñas. Pero a veces los departamentos de prensa se afanan en presentar de forma más original o, mejor dicho, adornar y hacer un poco más memorable el soporte de esa información. Ya sea recurriendo a los discos de formas no necesariamente redondas, o bien jugando con la variedad de dispositivos USB donde guardar dicha información.



ES UN JUEGO ARRIESGADO

SECRET

(Security Classification)

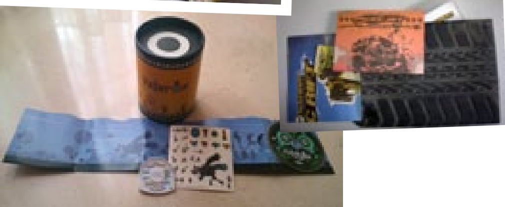
Algunos kits de prensa juegan con la salud de los que los recepcionan. Algunas veces porque están pensados para causar un fuerte impacto y dejar huella en el redactor, y otras veces el efecto se causa de forma inintencionada; pero el susto ya está dado. Del primer tipo hay varios ejemplos, como el impresionante kit de prensa de Ghosthunter de Sony para PS2. En una caja con la señal de "Frágil", y con el envoltorio de una reproducción de periódicos mal recortados y sucios encontrábamos una muñeca estilo vintage con la cara destrozada y el cuerpo atado. También había varias reproducciones de fotografías Polaroid con imágenes poco agradables, para terminar de enganchar con los diseños del juego del Estudio Cambridge. En la época de Dreamcast, la agencia de publicidad que llevaba las relaciones con prensa de Sega en España tuvo que llamar por teléfono a las redacciones. El objeto era avisarles de que pronto recibirían un paquete de grandes dimensiones, y que el empleado de seguridad, de haberlo, no mandara al mensajero de vuelta con cajas destempladas por exceso de celo. Se trataba del kit de prensa del arcade Zombie Revenge, y consistía en un ataúd de más de medio metro de largo, y con una cruz transparente en la tapa. En el interior del ataúd, además del consabido CD de imágenes y de la versión promo del juego, había una máscara, telarañas artificiales y otros objetos que se pueden comprar en tiendas de disfraces para ir bien equipados en Halloween. Ahora bien, otras veces el susto no se da por el contenido en sí, sino por la forma de presentarlo. Justo cuando Sony lanzaba su flamante PS2, no eran pocos los medios que habían solicitado una consola para hacer reseñas de juegos. Un buen día llega un paquete de considerables dimensiones y se produce un estallido de alegría en la redacción: habemus PS2… Pero de cartón. Era una reproducción a escala casi 1:1 de la consola, y que a primera vista daba el pego, y vaya si lo dio. Tenía hasta su correspondiente bandeja, que se podía sacar, manualmente eso sí. En la bandeja se encontraba el CD con las notas de prensa del lanzamiento de la consola negra de Sony. Y sí, la compañía recibió más de una llamada por los sobresaltos y los desengaños causados en más de una oficina.











LA LETRA CON DISEÑO ENTRA

Para quien envía la información, lo que importa es precisamente eso, la información. Puede que el redactor se quede al principio admirando lo que acaba de llegarle, pero al cabo de cinco minutos tiene que empezar a elaborar un artículo. Y ahí es donde continúa la búsqueda de la originalidad. No basta con mandar un CD con notas de prensa ni carpetas con la portada, también hay que ingeniárselas para mostrar de forma atractiva la información sobre el juego. Y para eso, nada mejor que aprovechar el universo creado por el videojuego mismo: un pergamino con el mapeado, fichas policiales sobre los personajes, o hasta un álbum de cromos. Todo es poco para hacer aún más memorable el lanzamiento que se describe.

RESIDENT EVIL BY ROMERO

A veces no era noticia el kit de prensa, o el juego que contenía. Era la información en sí lo que se deseaba más. En otros tiempos, aunque hubiera Internet, no había ni las velocidades actuales ni los canales de búsqueda e intercambio tan ágiles como los que disfrutamos hoy. Todavía latía cierto retraso entre la información y su difusión, incluso en pleno funcionamiento de la Red. En el lanzamiento de la esperada secuela de Resident Evil para Playstation, se sabía que había un spot publicitario dirigido nada menos que por George A. Romero, creador de La noche de los muertos vivientes, y que por aquel entonces se asociaba a una posible adaptación a la gran pantalla de la saga de Capcom. El spot no llegó aquí, en unos tiempos que no existía Youtube, y



sí furtivas páginas de fans que ponían dicho spot con calidades discutibles. Pero ahí estaba Virgin Interactive, distribuidora del juego, para pasar un CD con el spot e imágenes del making of acompañando la información del lanzamiento en España de RE2. Esta información fue utilizada en su día por el que suscribe para un artículo en una revista de cine de terror, dada la relevancia del hecho de que el maestro del género zombi se pasara por la franquicia del survival horror más en alza.



CUANDO EL KIT ES UNA EDICIÓN ESPECIAL

En ocasiones el juego que llega "de prensa" no es un disco con un marcado especial, ni siquiera es el juego versión retail tal y como se va a encontrar en las tiendas. Hay veces que lo que se envía es una versión especial, que se distingue por tener una portada o un packaging realizado para la ocasión. No es que se trate de un kit de prensa con un diseño especial, es el juego en sí lo que destaca en el envío, o mejor dicho su envoltorio. También puede darse el caso de que, acompañando el juego, el departamento de prensa envíe algo para realzar la importancia del lanzamiento: una figura de algunos de los personajes, algún póster, algún otro objeto de merchandising del juego, la banda sonora, etc. Y sí, hay veces que la distribuidora tira la casa por la ventana y proporciona a sus departamentos de prensa ediciones de coleccionista de las que se pondrán a la venta.









SECRET

(Security Classification)

UN DESLIZ LO TIENE CUALQUIERA

Approved For Release 2007/10/02 : CIA-RDP96B01772R000400020007-6



Que todos somos humanos es una frase manida, pero no por ello menos cierta. Humanos y falibles, claro. Aunque no siempre es así, también a veces fallan las máquinas. Aquí un caso donde no queda muy clara la autoría del error, que más bien queda en anécdota. Uno de los juegos más esperados de Dreamcast, Crazy Taxi 2, se manda en su versión "copia de preproducción" a las redacciones de los medios informativos. Un disco con la característica serigrafía de fondo blanco con letras azules de la era DC llega a una de esas redacciones. Se pone el disco en la consola y ésta no arranca el juego sino el reproductor de Audio CD. Le damos al play con la mayor de las curiosidades y empieza a sonar la voz de la legendaria María Callas. Pues sí, algo había pasado. Al sacar el CD de la unidad de la consola, se comprueba que debajo de la serigrafía blanca de Sega se puede leer, entre otras cosas, "María Callas, Voice of the Millennium, CD 3". O sea, que se imprimió la serigrafía de Crazy Taxi 2 sobre un disco que ya estaba grabado y serigrafiado previamente. Ahora que lo pensamos. ¿Cómo sería eso de ir a toda pastilla, con el taxi recogiendo y llevando clientes, con la soprano de fondo en vez de The Offspring?

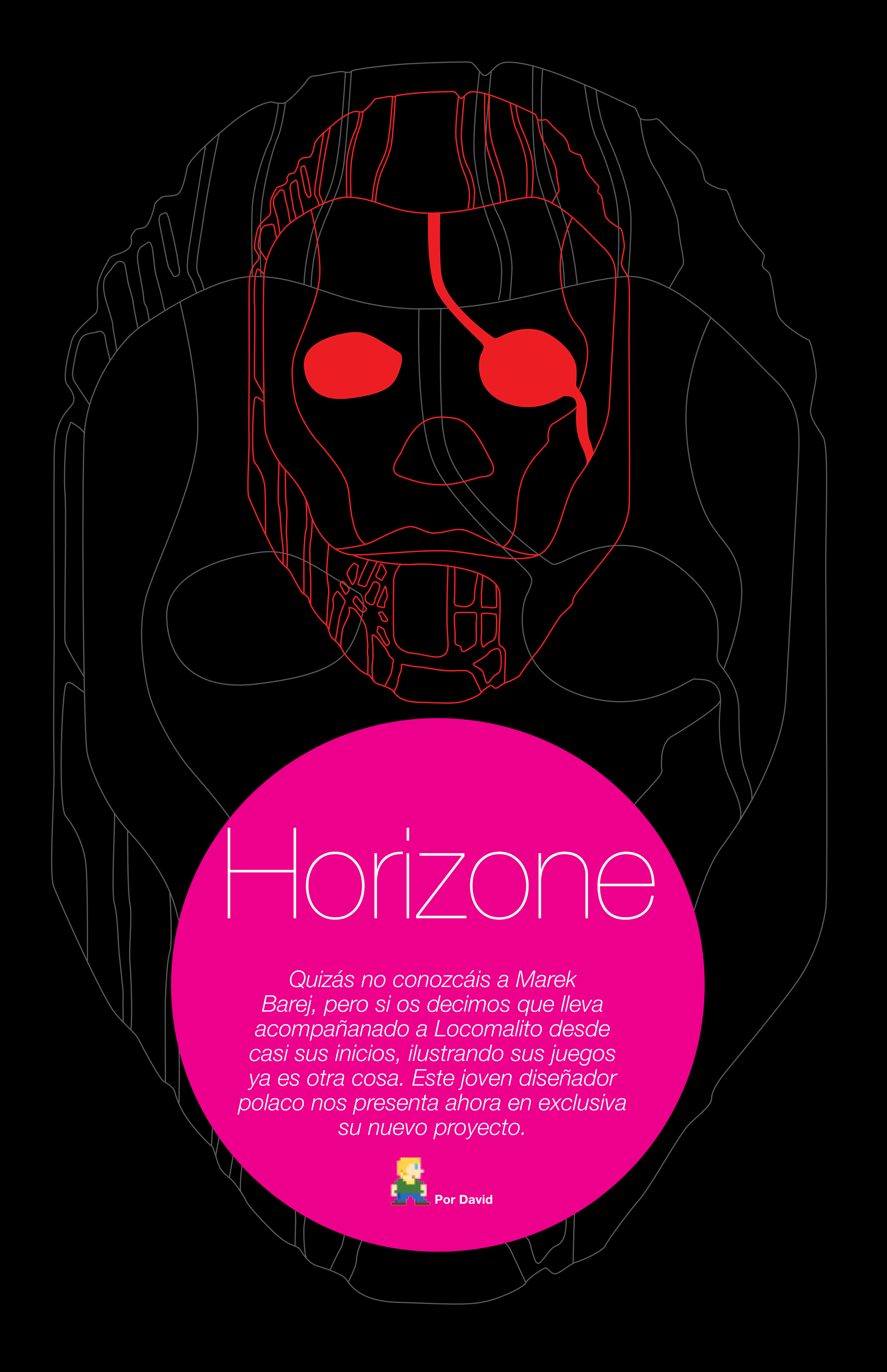
VERSIONES DUALES

Del mismo modo que hay ediciones domésticas de películas con las versiones DVD y BluRay en la misma caja, algunas desarrolladoras han compartido el mismo kit de prensa para más de una versión de un juego. Así, de vez en cuando llegaba un kit con versiones PSOne y PS2 de un mismo juego, como el caso de El Planeta del Tesoro de Disney Interactive. Además de los discos de información y pantallas, incorporaba las versiones promo para sendas consolas de Sony. Lo mismo ocurrió cuando se estrenó la película Lilo y Stitch, también de Disney; en esta ocasión, no era el mismo juego, sino dos títulos, pero basados en la misma franquicia, uno para PSOne y otro para PS2.



Approved For Release 2007/10/02
CIA-RDP96B01772R000400020007-7

Agradecemos a José Manuel Fernández ´Spidey´(@metodologic) por remitir algunas de las fotografías empleadas en el presente artículo.



Horizone

Quizás no conozcáis a Marek Barej, pero si os decimos que lleva acompañanado a Locomalito desde casi sus inicios, ilustrando sus juegos ya es otra cosa. Este joven diseñador polaco nos presenta ahora en exclusiva su nuevo proyecto.

Por David



Pensado como un juego diferente a lo que ha sido hasta ahora la colaboración entre Marek y Locomalito, este nuevo Horizone es de momento un precioso proyecto que trata de aunar lo mejor de las aventuras con un ambiente cyberpunk y un trasfondo histórico realmente trabajado que podría valer perfectamente para realizar una producción cinematográfica.

Cuando Marek nos desveló este nuevo proyecto en el encuentro que tuvimos con este diseñador, junto a Juan (Locomalito) y Javier (Gryzor87) en casa de este último, nos llevamos una buena sorpresa, y es que aún conociendo su interés, evidente, por los videojuegos -no en vano sigue demostrando sus dotes artísticas en los trabajos que realiza junto a Locomalito-, no sabíamos que llevaba un tiempo enfrascado en la creación de su "juego soñado", como él mismo nos contaba mientras mostraba orgulloso en la pantalla de su móvil un completísimo PDF con todos los datos de producción de su proyecto. Horizone, que es como de momento se llama el juego, nos traslada a un futuro incierto en el que las grandes corporaciones dominan a los ciudadanos gracias a diversos artilugios biomecánicos con los que mejorar sus cuerpos.

El juego discurrirá principalmente en dos ciudades en las que las máquinas y los cyborgs conviven como pueden: Una, rica y repleta de lujos de todo tipo llamada Oveross, y otra, abandonada por las autoridades y dominada por la violencia, las máquinas y los adictos a la tecnología, conocida por Horizone, que da nombre al juego. Aunque parece que el mayor número de horas en las partidas a Horizone discurrirán en esta ciudad, no faltarán los escarceos y las visitas a la clase dominante situada más arriba.

Un día, la megacorporación Ev-One especializada en este tipo de productos de mejoras cibernéticas, sufre un ataque desastroso que provoca que unos cuantos miles de sus clientes mueran o queden sin funcionamiento. La empresa teme una represalia mediática en cuanto la noticia corra como la pólvora y emprende una campaña contrarreloj para averiguar quién ha sido el responsable de tal ataque, considerado terrorista por sus dirigentes. A tal efecto envían a un nuevo prototipo de cyborg (ya sabéis, mitad máquina, mitad humano) llamado Monlas, para que investigue en los suburbios de Horizone y les traiga la cabeza del responsable. Sin embargo, lo que nadie parece saber es que Ev-One se sobra y basta para hacer que la prensa calle y la noticia no se conozca jamás, y que Monlas no viaja sólo hasta los barrios bajos de Horizone. Parece que les mueve algo más que el control de daños empresariales, y que se atisba un halo de venganza que descubriremos a medida que juguemos.

"Estoy diseñando el juego como si fuera un título de scroll lateral en 2D con gráficos pixelados, pero dejando al jugador que explore los escenarios que proponemos, como ocurre por ejemplo en Duck Tales 2, aunque puede que también tenga algo de las mecánicas y el desarrollo de títulos como Batman para NES o incluso Maldita Castilla", nos cuenta Marek. "La idea es que el jugador sienta que tiene cierta libertad, aunque en realidad esté todo establecido de antemano".

Y para ello Marek ha trabajado muy duro en establecer una serie de pautas de juego y mecánicas que Locomalito se encargará de convertir en código y, finalmente en un juego. "Marek está dando sus primeros pasos y aún queda mucho por experimentar. Es un concepto muy



Monlas, el protagonista

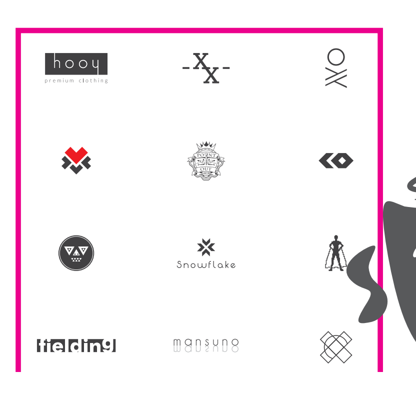
Marek está planteando Horizone como si de un libro o una película de ciencia ficción se tratara. Cada personaje posee su propia personalidad e historia, y aquí te traemos la de Monlas, el cyborg que protagoniza el juego...

Monlas, también conocido como CRB 09, es el personaje principal del juego. Prototipo número 8 (de 12) incluido en el proyecto HIBA. Fue escogido aleatoriamente para cumplir la misión secreta encomendada por Ev-One y encontrar a los responsables del ataque terrotista. Antes de convertirse en un cyborg, Monlas era un ciudadano normal pero un accidente mortal acabó con la vida de su familia y se volvió loco.

Ev-One pagó mucho dinero para recuperar su cuerpo, junto a los de otros 11 hombres de otros hospitales, y hacer con ellos experimentos médicos y militares. Iremos sabiendo algo más sobre su pasado a medida que juguemos en Horizone.

A pesar de mantener un cuerpo humano, posee un poder inusitado gracias a los injertos mecánicos. En cualquier caso, se mueve bastante rápido y es mortal en la lucha cuerpo a cuerpo, aunque también es capaz de manejar todo tipo de armamento.

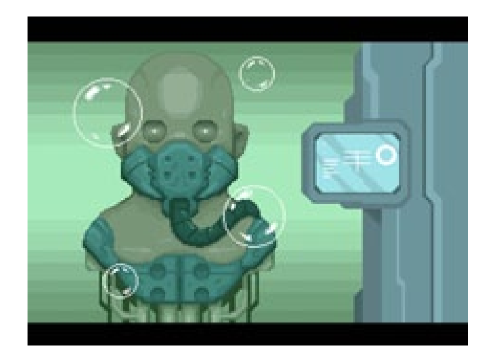
Altura: 2,1 m
Peso: 120 kg.



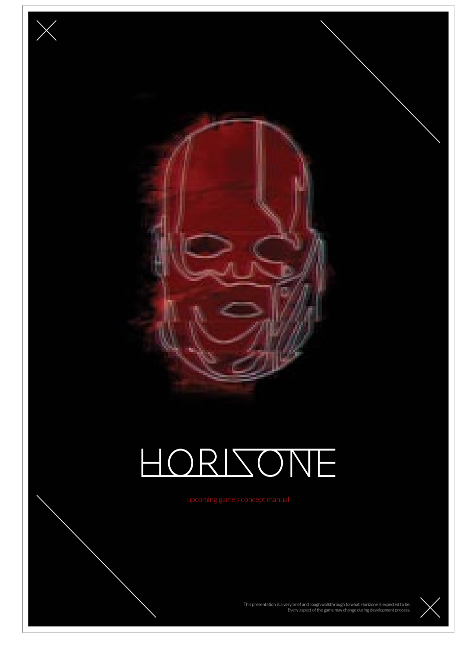
Hasta el último detalle: Marek está cuidando al límite la ambientación de Horizone, como con la incorporación de una serie de logos de marcas que podremos encontrar en diferentes lugares de los escenarios. Incluso está trabajando en la 'historia' detrás de estas marcas y compañías.



Primeros pasos. Marek aún no ha trasladado sus ideas a la pantalla del ordenador, pero si que ha realizado unos primeros bocetos, basados en sus diseños de producción, con el aspecto pixelado que está buscando para Horizone, y que podéis ver acompañando estas páginas.



complejo de llevar adelante, y es el juego que siempre había soñado realizar", comenta Juan. Sea como fuere, Horizone esconderá mucho más que un planteamiento a lo cyberpunk, unos bonitos escenarios y personajes pixelados, y seguramente todavía tardemos bastante en poder catarlo; de hecho, algo en lo que está haciendo especial hincapié el diseñador es en depurar un sistema de juego y una mecánica algo más original de lo que estamos acostumbrados y que preferimos no desvelar completamente, aunque podemos adelantar algunos detalles: "Lo más divertido del juego espero que sea su desarrollo y el cierto toque original que intento darle a Monlas, el protagonista. En el juego tendremos un límite de tiempo para acabar la misión principal, seguramente varias horas, antes de que los jefazos de Ev-One nos 'desenchufen', literalmente". Y es que Monlas, al ser una especie de cyborg prototipo, depende de fuentes de energía externas y del capricho de sus creadores. "Calculo que cada nivel podría durar una hora",



continúa Marek, "pero la gracia estará en la forma en que se tome el jugador la partida. Si quiere llegar al final bueno o no, superando los niveles en el tiempo establecido, ganando nuevos poderes que nos ayuden a pasar de fase más fácilmente, etc.". Desde luego se antoja un trabajo preliminar de diseño complejo, medido al milímetro para que la experiencia final sea satisfactoria sin depender del 'camino' que elijamos una vez puestos en faena. "Por ahora todo está en un estado muy primitivo; tengo el contexto, la historia, los personajes y unas ideas muy concebidas de cómo quiero que sean las dos ciudades, pero está claro que queda muchísimo trabajo por delante".



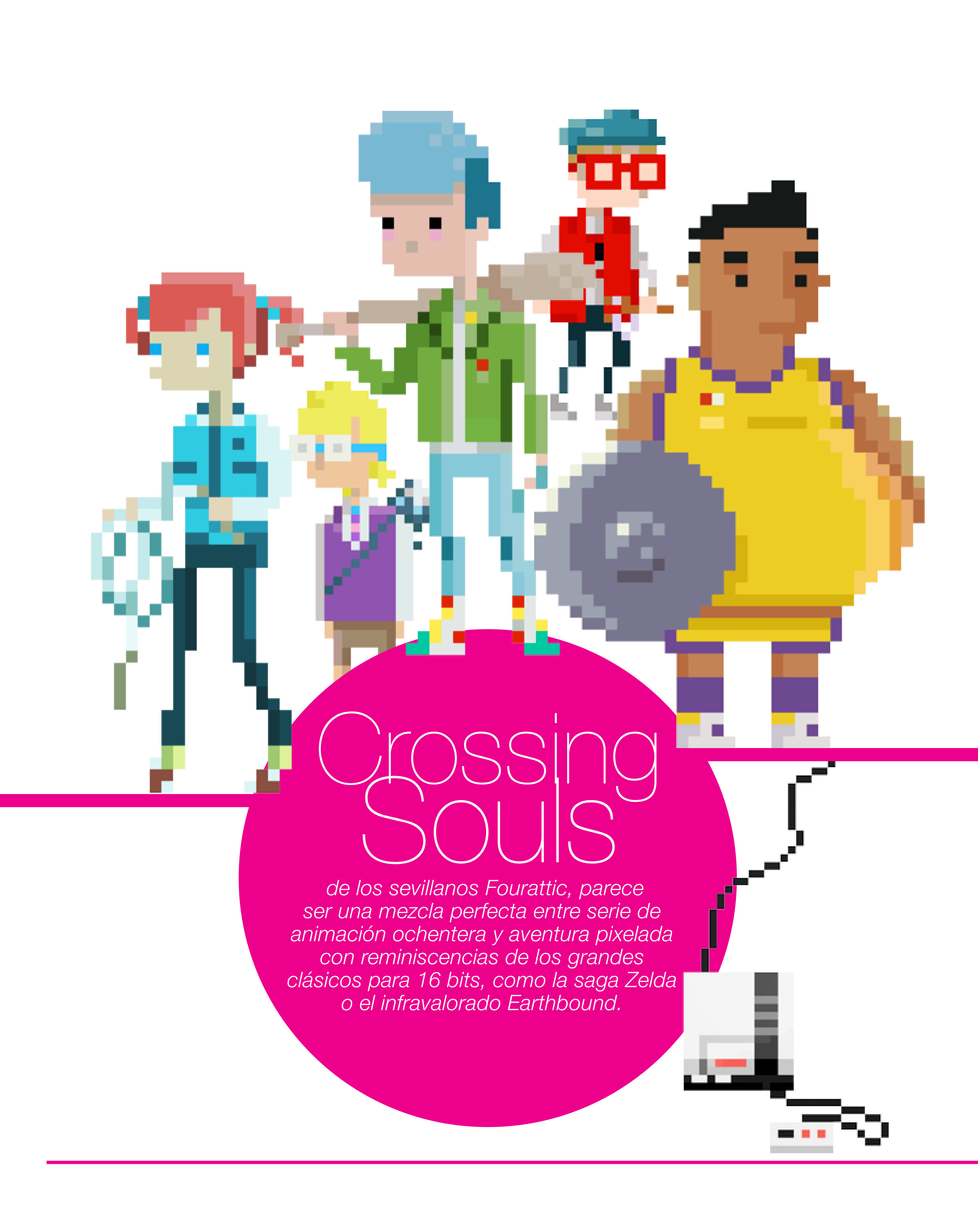
Últimos diseños. En esta composición podéis apreciar algunos de últimos diseños de personajes concebidos por Marek en unos cautivadores tonos rojizos.

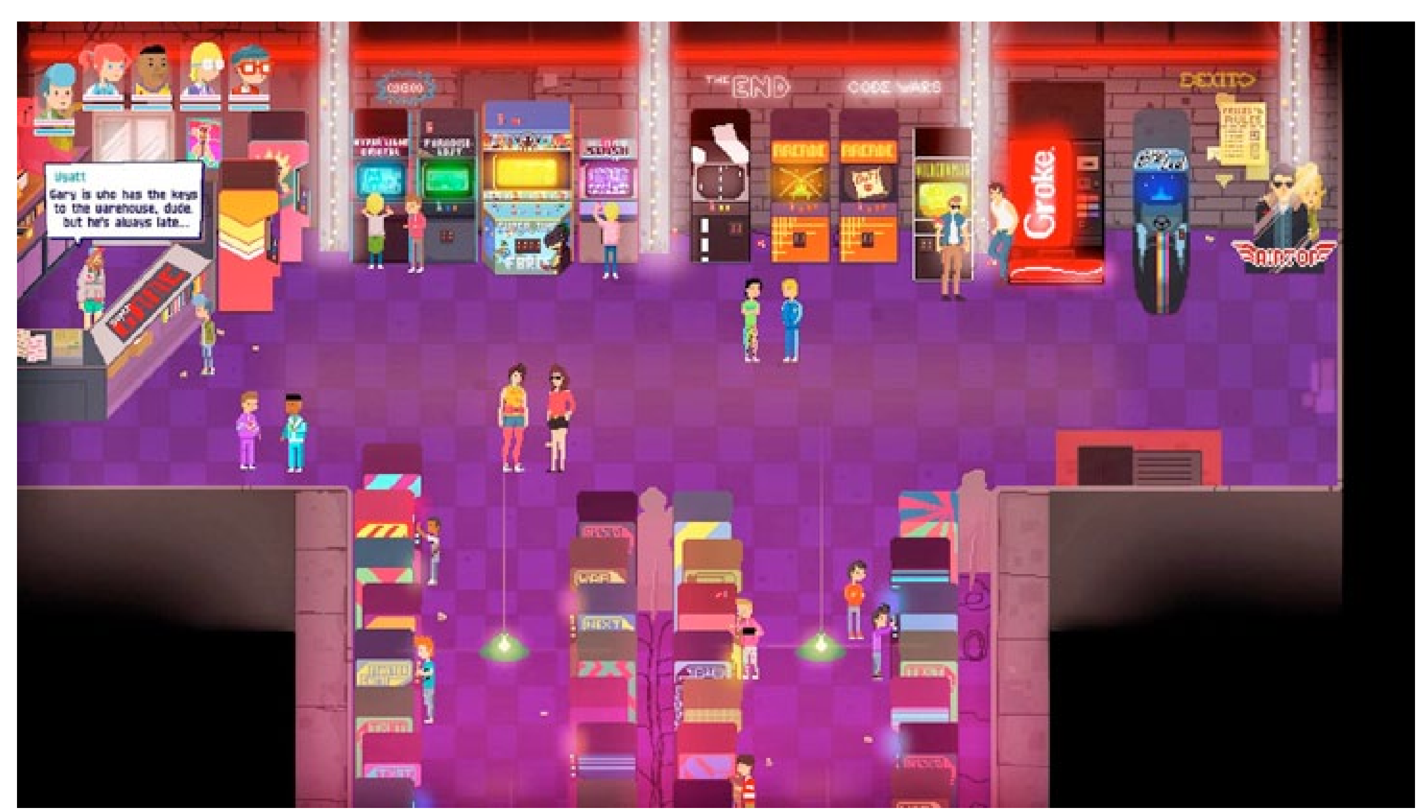
Un escenario a medida

Aunque en un principio parece que la mayor parte del juego transcurrirá en Horizone, Marek no descarta hacer cambios y modificar su idea preliminar en cuanto a los niveles: "Tengo claro que quiero algo similar a unas estaciones de metro, por ejemplo; que en Horizone pasaremos varias horas jugando, y que volveremos a subir hasta Oveross terminando probablemente en el cuartel general de Ev-One. Sin embargo también sé que todo depende de cómo pueda resolver los problemas que plantea la mecánica del tiempo en un juego de este tipo". De momento Marek ya ha diseñado sobre el papel un buen puñado de edificios, elementos de las calles, vehículos terrestres y voladores e incluso una serie de sensacionales logotipos de marcas inventadas que proporcionen fundamento al contexto del juego, "Parece que es imposible que una ciudad occidental no contenga montones de luces de neón, carteles y publicidad por todas partes. He pensado en algunos logos y marcas -que seguramente acabarán por ser muchas más- para ir situando aquí y allá, con lo que darle coherencia más fácilmente a todo el conjunto". Incluso estas marcas tienen una historia detrás, y si por ejemplo 'heART' son fabricantes de unos módulos mediante los que poder recuperar energía, los locales 'Mr. Cups' sson visitados por no pocos en los bajos fondos de Horizone, ya que identifican lugares donde "tomar un café o tener sexo". Lo que está claro es que el empeño de Marek para que su particular universo tenga coherencia es más que considerable, y ardemos en deseos de dejarnos atrapar por estos escenarios.

"La gracia estará en la forma en que se tome el jugador la partida. Si quiere llegar al final bueno o no, superando los niveles en el tiempo establecido, ganando nuevos poderes que nos ayuden a pasar de fase más fácilmente, etc."

¿Y cuándo podrá ser eso? Por el momento lo único que sabemos es que aparecerá en ordenadores, que su programación se realizará en Game Maker y que tendremos que poner nuestras miras en, al menos, finales de 2016. Nosotros por nuestra parte estaremos más que encantados de echarle el guante cuando llegue.


Crossing Souls
de los sevillanos Fourattic, parece ser una mezcla perfecta entre serie de animación ochentera y aventura pixelada con reminiscencias de los grandes clásicos para 16 bits, como la saga Zelda o el infravalorado Earthbound.



Guiño a los más 'viejos' del lugar. Está claro que el estudio sevillano ha sabido aprovechar el tirón que los ochenta están teniendo en la actualidad en muchos ámbitos de nuestra vida. Como una moda que vuelve, las luces de neón y la ropa chillona se llevan, pero también los salones recreativos repletos de máquinas, el olor a tabaco y, a veces, la inocencia de quiénes los frecuentaban. En Crossing Souls no faltarán 'unos recres' como los de antaño con muchas máquinas invitadas de la escena.

Tras una exitosa campaña de crowdfunding en, como no, Kickstarter, el multidisciplinar equipo sevillano encara desde finales del año pasado, con ilusión y mucho trabajo, el desarrollo del juego. Cuentan con el apoyo de una 'grande' como Devolver Digital (Broforce), pero aún queda mucho camino por recorrer hasta ver su proyecto hecho realidad. Hablamos con ellos para que nos lo cuenten todo sobre Crossing Souls.

¡Hola! En primer lugar nos encantaría que os presentarais a nuestros lectores. ¿Quién forma Fourattic? ¿De dónde habéis salido? ¿Cómo se juntan tipos de tan diferentes disciplinas para realizar un videojuego?

Fourattic: ¡Estamos encantados de hablar con vosotros y responder vuestras preguntas! Fourattic lo forman actualmente Juan Diego, Daniel y Juanga; un programador y dos diseñadores, aunque con nosotros trabajan varios colaboradores sin los que hubiese sido imposible llegar a donde estamos hoy.

La empresa surge de la situación que está sufriendo el país, de querer hacer algo diferente y del típico "¡lo hacemos ahora o nunca!". La verdad es que empezamos haciendo de todo y no sabíamos muy bien dónde íbamos a llegar, pero teníamos claro que queríamos probar algo diferente y no quedarnos estancados, por lo que fuimos a por todas. Dejamos nuestros trabajos (el que lo tenía, jaja) y es sorprendente ver que seguimos aquí, ¡después de 2 años!

Vuestro primer proyecto y de cabeza a Kickstarter. En la actualidad la fiebre por el crowdfunding ha bajado un tanto y ya no es lo mismo que al principio, cuando prácticamente todos los proyectos salían adelante...

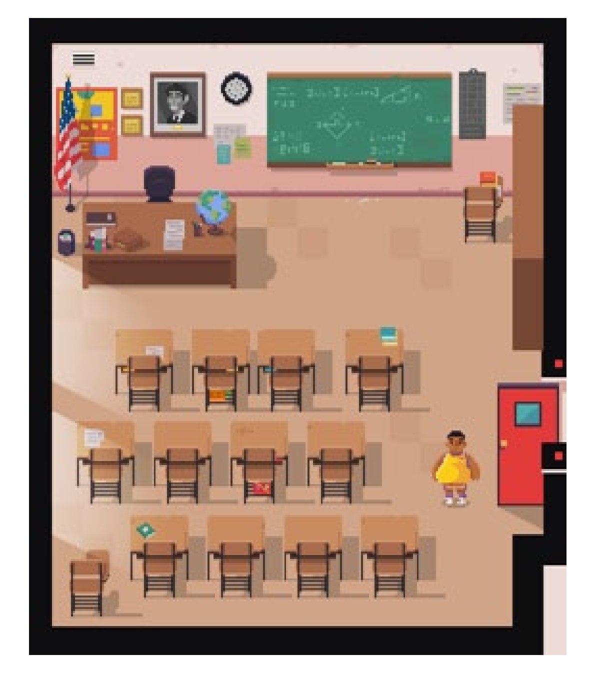
Fourattic: Es verdad que Crossing Souls es nuestro primer proyecto importante pero antes de llegar a él hemos pasado por todo tipo de trabajos: desde logos y publicidad hasta páginas y aplicaciones web. También hemos hecho dos juegos para móviles, más sencillos pero muy importantes para nosotros y a los que tenemos mucho cariño, ya que fueron los que nos ayudaron a entrar en el mundo que más amamos y que sin embargo tan lejos veíamos: el de los videojuegos.

Es cierto que Kickstarter ya no es lo que era, y lo sufrimos en nuestras carnes día a día. Recibimos un apoyo increíble a nivel mundial y todos nos decían



En Crossing Souls un grupo de amigos de California vivirán el verano de sus vidas tras realizar un misterioso descubrimiento en el bosque junto a su tranquilo pueblo.
Se trata de una aventura de acción y puzles con influencias, en palabras de sus creadores, de la saga Zelda y, sobretodo, Earthbound. En el juego controlaremos a un pequeño grupo de amigos mientras descubren los secretos que esconde una misteriosa piedra con poderes y evitan una guerra entre diferentes mundos, no sin antes meterse de lleno en las típicas conspiraciones del gobierno norteamericano y molestar a un extraño general del ejército de Estados Unidos.

http://crossingsoulsthegame.com





que no nos preocupáramos, que lo conseguiríamos, pero se pasa un poco mal cuando ves que las cifras no se mueven, para qué te vamos a engañar, jajaja. Aún así trabajamos muy duro para atraer al máximo número de personas posible a la campaña para convencerles de ayudarnos a sacar el juego adelante.

Crossing Souls sale directamente de la nostalgia, de nuestra infancia y de aquellas películas con las que la mayoría hemos crecido. Creemos que se ha perdido un poco esa "magia" que existía en películas como "E.T.", "Los Goonies" o "Regreso al Futuro", y queríamos hacer un juego en que "los perros viejos" puedan volver atrás una vez más

Finalmente lo lográsteis, pero, ¿qué tiene Crossing Souls que debería atraer al público, sea viejuno o no?

Fourattic: Crossing Souls sale directamente de la nostalgia, de nuestra infancia y de aquellas películas con la que la mayoría hemos crecido. Creemos que se ha perdido un poco esa "magia" que existía en películas como "E.T.", "Los Goonies" o "Regreso al Futuro", y queríamos hacer un juego en que "los perros viejos" puedan volver atrás una vez más y recordar los buenos momentos que vivieron siendo jóvenes, y que del mismo modo las nuevas generaciones descubran cómo nos las gastábamos en los 80 mientras exploran un nuevo mundo lleno de misterios y peligros, a través de unas mecánicas actuales y dinámicas.

¿Podemos esperar un nivel de dificultad adaptado a los tiempos que corren, o aún no lo tenéis pensado? Y aprovechamos para preguntaros... ¿qué narices pasa con la dificultad de la mayoría de los juegos de ahora? ¿Por qué nos tratan de inútiles con tanto tutorial y checkpoint repartido?

Fourattic: Aún es pronto para poder responder a eso pero, como jugadores de la vieja escuela que somos, ten por seguro que el juego ¡no será un paseo! Tampoco nos gusta esa tendencia actual de "casualizar" tanto los juegos. Si hoy en día vuelves a jugar a un Mario o Sonic de los antiguos, ¡verás el paquete en el que te has convertido! Jajaja.

Devolver Digital parece que vió vuestros progresos en sitios indies y se interesó por el proyecto. ¿Cómo fue el momento en que recibisteis el mail de: "¡Queremos respaldar vuestro juego!"? ¿Hasta qué punto se involucran con vosotros?

Fourattic: ¡Devolver es DIOS! De verdad, son GENIALES. Continuamente nos preguntan si necesitamos algo o si pueden hacer algo por nosotros. Para el trailer necesitábamos una "voz en off" típica de los trailers ochenteros y ellos sólo nos pidieron las líneas que íbamos a necesitar. En un día teníamos dichas líneas grabadas por un profesional del sector y ¡en varios tonos para que escogiéramos el que más nos gustase para el trailer! Algo que nos hubiera costado semanas y dinero hacer por nuestra cuenta.

Fue el grandísimo Jordi de Paco, CEO de los siempre grandes Deconstructeam, el que se puso en contacto con nosotros. Siempre subíamos nuevo material de Crossing Souls a varios foros y webs indies, y parece ser que ellos siempre tienen un ojo puesto en dichas plataformas, buscando nuevos e interesantes proyectos, así que como ya estaban trabajando juntos le pidieron a Jordi que hablase con nosotros (por eso de ser españoles) y el resto surgió solo: unos cuantos emails, un puñado de reuniones por Skype, y se convencieron para publicar el juego y apoyarnos en nuestro Kickstarter.

Por cierto, ¿desde cuándo estáis trabajando realmente en Crossing Souls?

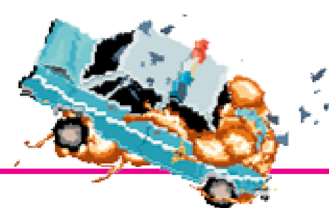
Fourattic: La idea surgió hace ahora más de año y medio, pero hemos ido trabajando en él de forma intermitente, por problemas económicos más que nada. Somos un equipo muy pequeñín y hemos estado tirando de nuestros ahorros la mayoría de tiempo, pero llegó un punto en el que necesitábamos algo de dinero si queríamos seguir vivos, ya que de crear "hype" en foros indies no se come, jajaja.

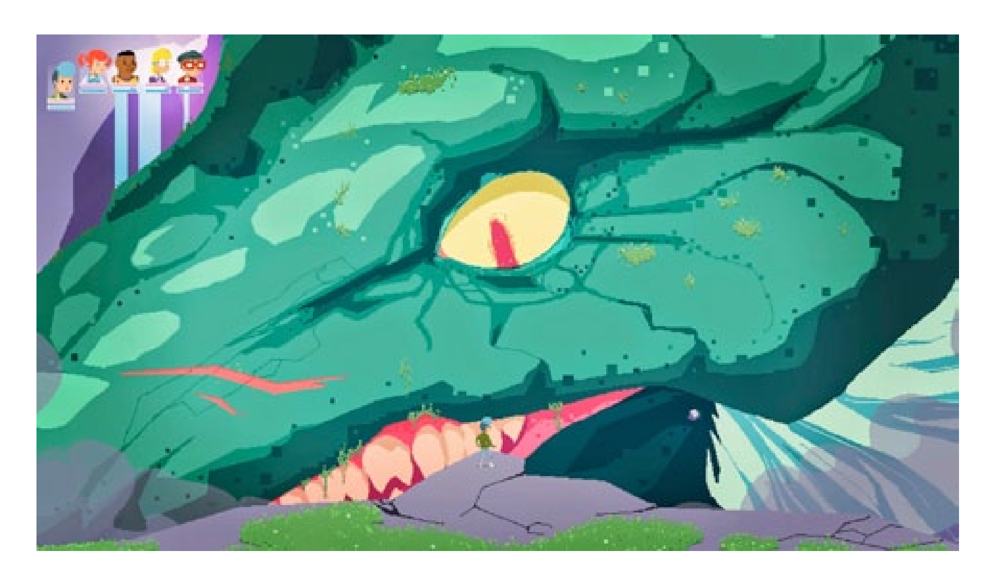
En ese mismo momento tuvimos la suerte de contactar con Genera Mobile, una empresa sevillana de juegos móviles bastante conocida por USA, y nos propusieron hacer un juego, así que no lo dudamos











En página izquierda: El diseño de Crossing Souls combina sabiamente un estilo pixelado muy personal con iconografía de los 80. ***Izquierda:*** Parece que nos encontraremos con criaturas de todo tipo en nuestro viaje. ***Debajo:*** Algunos de los elementos que formarán parte de los escenarios urbanos de Crossing Souls.





ni un momento: lo paramos todo y nos centramos en eso al 100%. Durante esos meses vimos como Crossing Souls se movía solo y sin apenas esfuerzo en los foros donde lo habíamos anunciado, así que nos dimos cuenta de que teníamos que volver cuanto antes a él y tan pronto acabamos el desarrollo del juego móvil, lo hicimos.

Desde entonces hemos estado trabajando para diseñar el juego y crear material y gameplay centrado principalmente en nuestra campaña en Kickstarter. El juego está comenzado pero aún hay bastante trabajo que hacer para dejarlo como realmente nos gustaría.

Crossing Souls parece partir de una premisa conocida y atractiva para muchos de aquellos ya entrados en la treintena: gráficos pixelados y escenas cinemáticas que parecen sacadas de alguna serie ochentera. No es algo que se vea demasiado 'ahí fuera'. ¿Cómo surgió la idea de mezclar ambos conceptos y por qué un videojuego?

Fourattic: Lo del videojuego fue fácil. Somos "gamers" de toda la vida; los típicos "viciados", vamos, jajaja. Ya lo dijimos antes: comenzamos Fourattic sin saber muy bien dónde íbamos pero al final nos ha encantado poder acabar dónde más cómodos estamos y dónde más posibilidades tenemos para dejarnos llevar por nuestra creatividad, disfrutando cada día.

La historia en Crossing Souls es muy importante, así que decidimos complementarla con cutscenes que la expandirán y servirán como puente entre capítulos y para mostrar momentos más espectaculares que los que podríamos conseguir directamente en el juego.

La idea de mezclar el concepto de pixel más series animadas ochenteras viene del propio concepto del





juego: ¿cómo creamos en el jugador ese sentimiento de nostalgia? Queríamos que volviese a su infancia mientras juega, de modo que pensamos que nada mejor que plantársela directamente en la cara, ¿no? :)

Hablando de esas escenas, lo que hemos visto hasta ahora tiene una pinta realmente brutal. ¿Cómo las habéis llevado a cabo? ¿Quién es el artífice?

Fourattic: El "director" y autor de ese arte es Juanga, un artista y crack de la animación a quien conocimos por casualidad y que lo ha dado todo desde el primer momento.

Nuestro total reconocimiento, ¡están quedando estupendas! ¿Nos podéis explicar, a grandes rasgos, cuál es el proceso de creación?

Fourattic: El procedimiento de animación se basa primero en estudiar muy bien las referencias: los trazos, las paletas de color, la economía en el montaje, los fondos acuarela, etc.

Después, bocetamos los fotogramas clave de cada escena. Creamos cuantas capas sean necesarias en Photoshop para realizar la animación, pasamos a limpio el trazo, coloreamos, y después nos lo llevamos a After Effects, donde le aplicamos filtros de color y efectos VHS para darle ese toque añejo que siempre buscamos.

Para su realización hicimos una recopilación de referencias de las mejores series con las que crecimos (como "Las Tortugas Ninja", "Los Caballeros del Zodiaco", "He-Man" o "Thundercats") y las analizamos concienzudamente para intentar seguir las mismas técnicas, estilo y paletas de colores y conseguir así el objetivo buscado. Es cierto que la creación de estas escenas es un trabajo bastante artesanal, y se trata de un esfuerzo importante para nosotros, un equipo tan pequeño, aunque gracias a las máquinas de hoy en día y un software tan potente como Photoshop, que hace las tareas un poco más sencillas que en aquellos años, apostamos plenamente por ellas y creemos que será una característica que merecerá la pena y que la gente recordará.

Una vez entrados en harina, ¿de qué va Crossing Souls? Hemos leído que se parece a Zelda, pero que posiblemente tenga más similitudes con Earthbound/Mother. ¿Hasta qué punto es original? ¿Tiene mayores tintes de rol, aventura, resolución de puzles...?

Fourattic: El juego tendrá más detalles de aventura y exploración que de rol en sí, acompañado de toques de acción, como peleas contra todo tipo de enemigos e incluso bosses. Los personajes no tendrán habilidades que evolucionen mediante puntos de experiencia, como en los juegos más puristas del género, pero sí cambiarán visualmente, mostrando su agotamiento y estado anímico a lo largo de la aventura (la historia es más oscura de lo que la gente puede pensar).

Se parece mucho a Zelda en ese aspecto, y sí, también tiene alguna inspiración del gran Earthbound, pero nos gustaría buscar nuestro propio camino. En ciertos momentos tendrás que explorar, hablar con NPCs, llevar a cabo pequeñas misiones para seguir con la aventura y rearmarte para continuar superando a los enemigos que intentarán detenerte. En cierto momento del juego incluso podrás mejorar tus armas, convirtiéndolas en una versión más avanzada y dañina de sí mismas, pero no lo consideramos rol como tal.

Pero también podremos controlar a varios personajes diferentes. ¿Cómo funcionará este intercambio de personalidades?

Fourattic: La idea era vivir una aventura con tus amigos como pasa en "Los Goonies" o "E.T.", así que diseñamos el juego de manera que cada personaje tuviera sus propias características y armas, y tuvieses que combinarlos a lo largo del juego para superar los diferentes puzles y situaciones que irás encontrando: Chris lleva un bate y es el más atlético, por lo que puede llegar a otros sitios a los que otros no pueden. Charlie lleva una comba y le gusta mucho el baseball, con lo que es muy buena lanzando cosas. Math es el "empollón" de la pandilla y porta una especie de arma láser creada por él, además de poder abrir algunas puertas. Big Joe es pura fuerza bruta y usará una tapa de bidón de la basura como escudo. Por último queda Kevin, el pequeño de la pandilla; su estatura y edad le permiten pasar desapercibido por muchos sitios y nunca se separa de su tirachinas.

A esto se le suma la DUAT, la piedra que encuentran al comienzo del juego y que sirve de

“El juego tendrá más detalles de aventura y exploración que de rol en sí, acompañado de toques de acción, como peleas contra todo tipo de enemigos e incluso bosses. Se parece mucho a Zelda en ese aspecto.”

desencadenante de la aventura que vivirán. Con ella descubrirán que pueden conectar con el mundo de los muertos e interactuar con ellos, así que el jugador tendrá que combinar a los personajes junto con las posibilidades que brinda la piedra para seguir adelante en la aventura. Pero cuidado: en esa dimensión también habrá enemigos que intentarán detenerlos y a los que tendrán que hacer frente.

El diseño pixelado durante la partida también tiene muy buena pinta. ¿Por qué elegir esta opción en vez continuar, digamos, con dibujos en alta resolución a mano, aún manteniendo su filosofía neoretro y bidimensional? ¿Qué tiene para vosotros el píxel?

Fourattic: Para nosotros el pixel es otra herramienta más que nos ayuda a atrapar al jugador y transportarlo a la época que queremos. Es cierto que podríamos haber usado la misma estética que en las cutscenes, pero estás jugando a un videojuego y así es como se veían por aquél entonces (o al menos tenían parecido; el píxel era la técnica por excelencia en aquella época). Además, conllevaría un trabajo mayor por nuestra parte si lo hiciésemos como en las cutscenes, y es que animar cada personaje, enemigo, ataque... con dibujos es mucho más laborioso y delicado. Habla tú con Juanga y dile que tiene que animar TODO el juego, jajaja.

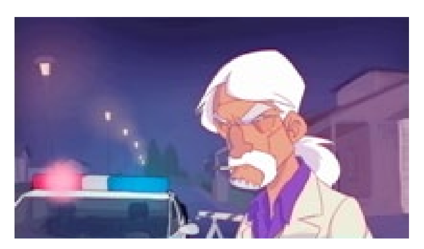
Mucho se comenta acerca del pixelado, y en ocasiones se opina que los desarrolladores indie escogen este estilo gráfico por comodidad o falta de recursos. ¿Qué pensáis al respecto?

Fourattic: Entendemos por qué lo dicen, y en cierta manera tienen su parte de razón. Ponte en situación: hoy en día, las grandes compañías usan tremendos motores 3D para crear sus juegos. Requieren de gente que modele, texturice, anime, ilumine y componga los escenarios, personajes y objetos que irás encontrando a lo largo de la partida, y que han de estar en perfecta sincronía unos con otros. Para eso se necesitan diferentes profesionales, que se encargan de cada aspecto casi por separado, lo que hace el proyecto más caro y difícil de gestionar ¿Que una sola persona o un estudio pequeño pueden llegar a hacer lo mismo? Por supuesto, pero el nivel de implicación para con el proyecto aumenta exponencialmente y puede hacer que se tambalee si las cosas no están bien organizadas…

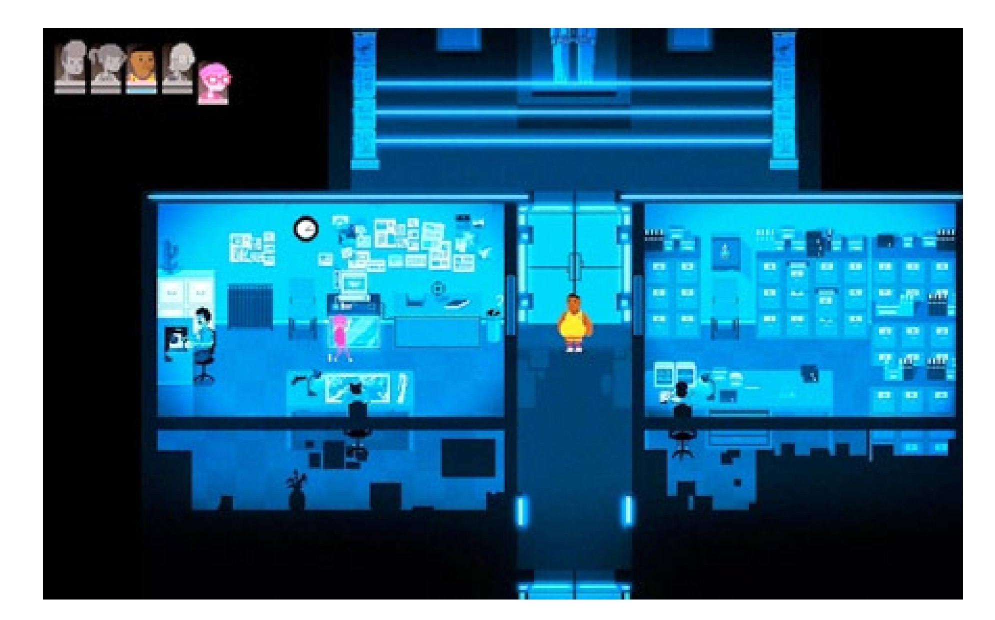
Con un estilo pixelado no sólo te quitas varios problemas de en medio, sino que además puede ser realizado por una misma persona sin volverse completamente loca, ¡al menos por un tiempo! Es normal que muchos indies opten por esa opción, ya que muchos de ellos son personas que diseñan, animan y programan el juego ¡ellos mismos!

Las escenas animadas





Las escenas animadas de Crossing Souls destacan nada más ver los primeros vídeos que distribuyó el estudio sevillano. Servirán para contarnos la historia y están siendo realizadas por todo un crack del movimiento animado. Inspiradas en ‘clásicos’ de los 80 como He-Man o Thundercats, todo el proceso termina con una capa de efectos para envejecer la imagen y dar el toque que busca el estudio sevillano.





Para nosotros, como decimos, el píxel es además una herramienta que usamos para sacar a relucir esa nostalgia y el "amor por lo pasado" que queremos conseguir en el jugador cuando entre en el mundo del juego.

¿Estáis utilizando algún motor específico para crear el juego? Creo haber leído algo sobre Unity y sus módulos 2D... En ese caso, ¿qué tal trabajar con herramientas de ese tipo?

Fourattic: Efectivamente, usamos Unity3D para crear el juego. Es una herramienta potentísima que permite a los creadores hacer grandísimos juegos, tanto en 3D como en 2D. Al principio únicamente estaba enfocado al 3D, pero han ido actualizando su plataforma y actualmente viene con un set de herramientas 2D muy poderosas, suficientes para la mayoría de juegos que puedas llegar a pensar. Además, posee una tienda al estilo "App Store" o "Play Store" orientada al desarrollador donde puedes encontrar de todo y podrás comprar algo que te hubiese costado meses desarrollar, por ejemplo, por precios bastante competitivos.

¿No nos han llevado a una especie de democratización del desarrollo, en la que se puede crear un juego sin necesidad de tantos conocimientos técnicos?

Fourattic: Es cierto que hemos llegado a un punto en que todo el mundo puede acceder a un conjunto de herramientas muy fáciles e intuitivas de usar, y crear cualquier idea que tenga en la cabeza, pero ¿por qué verlo como algo malo? Es bueno para la industria. El mundo del videojuego aún tiene que convencer a mucha gente de su peso como medio de transmisión de historias y entretenimiento, y aún tiene mucho que demostrar. Ahí afuera hay muchísima gente con muy buenas ideas que merecen ser conocidas, ¡y nosotros encantados de poder jugarlas! ¿Que creará mucha competencia? Puede que sí, pero al fin y al cabo sólo los mejores conseguirán visibilidad, lo que hace que tengas que currarte tu juego al máximo, y eso al final es bueno para todos :)

Tanto la campaña del año pasado, como vuestras acciones de comunicación están orientadas al mercado internacional. ¿Cómo veis el panorama del videojuego y su industria en España? ¿Falta algo para ponernos al mismo nivel que otros países?

Fourattic: Es verdad que todo lo que veníamos trabajando era pensando siempre en USA y el mundo anglosajón, ya que es donde se estila más eso de backear proyectos inacabados… Pero sinceramente, estamos ENCANTADOS con el recibimiento que ha tenido el juego en nuestro país, y gran parte de lo conseguido hasta ahora ha sido gracias a todo ese apoyo que nos han dado miles de fans españoles. No podemos sino agradecer con todo nuestro corazón lo que hemos recibido <3

Somos relativamente nuevos en esto, así que no podemos hablar mucho sobre la situación actual de la industria en España. Como fans de los videojuegos sabemos lo que se cuece por aquí pero tampoco somos nadie para hacer o deshacer aún. Es cierto que todavía estamos a años luz de países como Canadá, USA o UK, donde a nivel burocrático se "respeta" algo más el desarrollo de videojuegos, pero también lo es que parece que la cosa va cambiando poco a poco, con muchos estudios saliendo adelante y llamando la atención. Creemos que con el tiempo conseguiremos estar al mismo nivel que esos países, pues aquí hay mucho talento que aprovechar y cada vez se sabe más.

Os queda un duro trabajo hasta terminar el juego, aunque tenéis previsto hacerlo para el año que viene. ¿No es demasiado pronto?

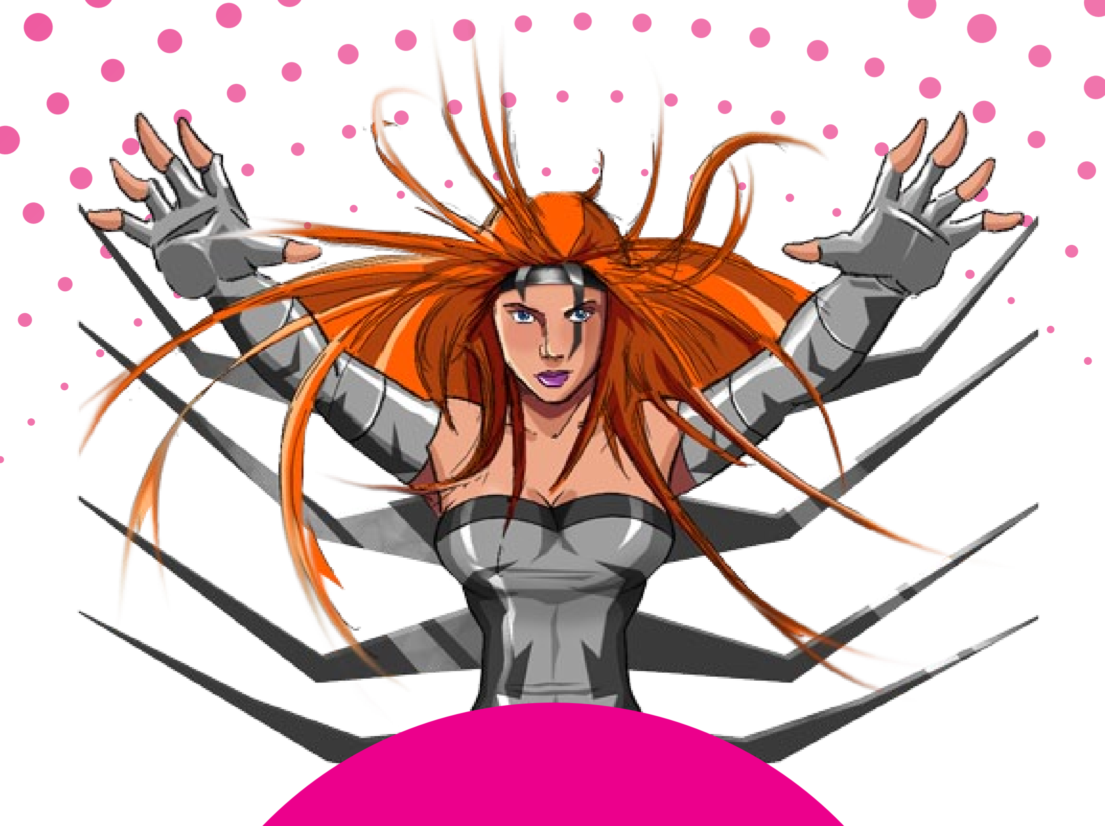
Fourattic: ¡Exacto! ¡Aún nos queda un laaaaargo camino por recorrer! Si todo sale bien y el proyecto es financiado, nos sentaremos un mes para empezar a plantear el año de desarrollo. El argumento está escrito y la base del gameplay creada, pero queda cerrar algunos escenarios, NPCs, crear diálogos y planificarlo todo, ya que Devolver querrá demos de vez en cuando.

¿Habrá que esperar a finales de año?

Fourattic: Sí, desgraciadamente ¡habrá que esperar al final del año que viene. como mínimo, para poder jugarlo! Pero siempre es mejor que esté bien acabado a sacarlo con prisas :)

Muchas gracias por vuestra atención.

Fouratticw: ¡Gracias a vosotros por la entrevista! ¡Ha sido todo un placer!



Xinatra

Project Xinatra es la penúltima producción de Demon Videogames - un juego de disparos de scroll lateral, o Run 'n' Gun; género arcade que vivió su momento de esplendor entre la segunda mitad de los 80 y principios de los 90.



Por David

RETROLASER

Junto a nuestros compañeros de Retrolaser entrevistamos a Demon Videogames, creadores de este nuevo arcade de acción inspirado en clásicos maquineros. Utilizando el motor NLKEngine para su desarrollo, el juego está disponible para Windows y cuenta con ranking online, perfecto para poner a prueba nuestras habilidades y subir nuestras puntuaciones para picarnos aún más con el juego. Hablamos con los responsables del juego para que nos cuenten algo más sobre ellos mismos, el proceso de creación de un título de este tipo, el panorama independiente actual, etc.

Por lo que comentáis en vuestra web, parece que llevabais tiempo planeando realizar un juego de estas características ¿Cuánto tiempo os ha llevado plantear y realizar Project Xinatra?

Demon Videogames: Pues tiempo real, unos seis meses sólo usando nuestro tiempo libre. Un juego así, suele llevar más tiempo, pero nosotros contamos con el motor NLKEngine, lo que hace que vayamos mucho mas deprisa en todo. La verdad es que con este motor se hacen cosas geniales y, lo más importante, muy rápidamente.

Project Xinatra es un homenaje a los arcades de run 'n' gun de scroll lateral, tan de moda entre finales de los 80 y principios de los 90. ¿Hay algún juego en concreto de este género que os haya influido en la creación del juego, que os haya motivado para decir "quiero hacer un juego como ése"?

Demon Videogames: Ningún juego en concreto. Más bien una mezcla de muchos, o un sentimiento y, sobre todo, ganas de hacer algo así, un juego sencillo en su planteamiento, fácil de jugar (que no fácil de terminar) y que recordara a esos juegos de los salones recreativos. Ésa es motivación suficiente para hacer algo así; sobre todo, si te gusta tanto como a nosotros hacer juegos.

¿Estamos faltos de este tipo de juegos en la actualidad?

Demon Videogames: No, en la actualidad, más bien, estamos saturados de todo tipo de juegos. Aunque, bueno, juegos así no salen muchos, pero haberlos, claro que los hay - eso sí, de la mano de gente indie.

¿Y por qué gratis? ¿Queríais hacerlo gratuito y accesible desde un principio o no veis mercado real para estos títulos 'neoretro'?



sistema:
Windows
origen:
España
desarrolla:
Demon Videogames / Nerlaska
género:
Acción
lanzamiento:
Enero 2015
web:
http://demonvideogames.blogspot.com.es/

Project Xinatra no es el primer juego de Demon Videogames. El grupo formado por un programador y un grafista lanzó en su momento otros títulos que también pueden ser interesantes para los aficionados de los juegos retro (incluyendo fans del MSX). Empezando por este **Project Xinatra** que nos ocupa, pero sin olvidar otras 'joyitas' como **Knightmare Remake**, **Gazzel Quest**, **Cosmic Tiles** o **Aircraft Little Heroes**

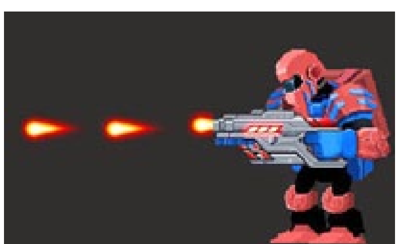






¡Descartes!

Como no podía ser de otra forma, durante la concepción y desarrollo de Project Xinatra se tuvieron que quedar fuera algunas ideas y gráficos. Aquí tenéis algunos ejemplos, como una prueba de la introducción, o ese enemigo final atrapado por grandes cadenas...









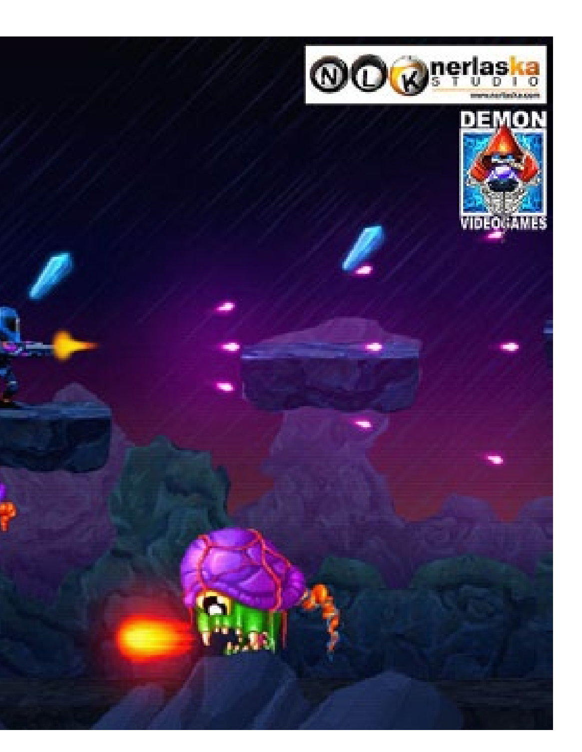
Demon Videogames: Lo principal para nosotros con este juego era pasárnoslo bien haciéndolo. No hemos tenido nunca connotaciones económicas con él, porque entre otras cosas sabemos la clase de juego que es Xinatra y lo que ofrece. Es un juego muy modesto en cuanto a contenido.

El juego está gustando mucho, y se lo está descargando un montón de gente, sobre todo porque es gratis. Si hubiésemos puesto el juego “en venta” nadie lo hubiera descargado, nuestro esfuerzo no se habría compartido con nadie y, además, seguiríamos igual de pobres :-) Así que lo que queremos con Xinatra es tratar de llegar a la mayor cantidad de gente que les gusta este tipo de juegos y, de alguna manera, darnos a conocer para futuros proyectos.

Los gráficos parecen mezclar prerenderizaciones y pixelados. Nos encantaría que nos contarais cómo ha sido el camino para llegar a estos personajes, escenarios, etc.

Demon Videogames: Pues es todo un proceso que va surgiendo poco a poco. Empezamos trabajando con el remake del Knightmare, luego vino Gazzel´s Quest, y varios juegos para móviles que podéis ver en nuestro blog.

Al final, uno va adaptándose al estilo con el que más a gusto se encuentra, y acaba saliendo lo que acaba saliendo :-) En el caso del Xinatra, empezamos planteando un juego en el que se vieran más los pixeles, pero a medida que íbamos avanzando, le fuimos dando mas detalle a algunas partes de los entornos (y, por cierto, no hay nada prerenderizado, todo está dibujado a mano). Al final, quedó una





mezcla de ambas cosas, pero nos gustaba como quedaba y así se quedó finalmente.

> **"Project Xinatra es una mezcla de muchos juegos, o un sentimiento y, sobre todo, ganas de hacer algo así, un juego sencillo en su planteamiento, fácil de jugar (que no fácil de terminar) y que recordara a esos juegos de los salones recreativos"**

Project Xinatra es puro maquinero. Difícil, requiere práctica y decisión, repleto de acción y disparos, preciso… ¿Qué es lo que más cuesta a la hora de equilibrar la jugabilidad y la mecánica de un juego así? ¿Qué les diríais a todo aquellos que se desaniman por la primera impresión en el nivel de dificultad?

Demon Videogames: Somos seguidores de algunos "jugones" que hay por internet, estamos seguros que terminarán el juego sin demasiados problemas. El juego es difícil, pero es posible terminarlo con un poco de práctica. Es cierto que se necesita estudiar los patrones de los enemigos y concentrarse un poco, pero es posible. Sobre el desánimo de los que lo intentan y se quedan en el primer nivel, pues decir que si el juego les motiva y les parece entretenido, si insisten en ello, encontrarán un juego con 5 niveles bastante diferentes entre sí, y que seguro que les hará pasar un buen rato.

Por su naturaleza, Xinatra también parece un juego carne de 'speedrunners', ¿no? Gente



Nuestras impresiones

Utilizando el motor NLKEngine para su desarrollo, Project Xinatra es un juego de acción que cuenta con unos cuidados gráficos y una banda sonora más que notable. La elección del run'n gun tiene algo de culpa, pero no siempre un juego consigue ofrecer un auténtico sabor retro, por mucho género clásico en el que se base. En cambio, Project Xinatra sí lo consigue; ha sido verlo y que se me vengan a la mente clásicos de la talla de Game Over, Contra / Gryzor o la recreativa Bay Route, y esto es un mérito que no todos los juegos estilo retro pueden presumir.

El juego ofrece además el auténtico estilo arcade, incluyendo rapidez de scroll, muchos tiros y pura acción. Y dificultad, una dificultad que sin embargo te permite ir avanzando en cada partida. Los miembros de Demon Videogames, como ellos mismos reconocen, demuestran que han aprendido cómo aplicar correctamente la verdadera filosofía de un buen arcade: fácil de aprender y difícil de dominar.

Todo este derroche de acción está empaquetado además con unos gráficos y música que demuestran el tiempo, detalles y ganas que le han dedicado los autores. No hace falta decir nada más, merece la pena darles una oportunidad (además es gratis) y dar la enhorabuena a Demon Videogames por su trabajo.

También Ranking Online



Al poco de publicar la primera versión de Xinatra para Windows, los miembros de Demon Videogames anunciaron que trabajarían en corregir ciertos errores y en incluir un sistema de Ranking Online. La implementación de esta tabla de récords 'sin fronteras' se descubrió sin duda como un gran aliciente para picarnos y retar a otros jugadores.





que sea capaz de terminarlo en un "pis pas", máximas puntuaciones, el ranking online...

Demon Videogames: El ranking online es algo, y no lo decimos por decir, que se dejó para el último momento. Es muy fácil de hacer, pero lleva tiempo (como todo) y, como no sabíamos qué aceptación tendría el juego, pues decidimos dejarlo pendiente. Después de publicar el juego vimos que muchísima gente se lo ha descargado y que muchísima gente nos dice que les encanta, así que nos pusimos manos a la obra para incorporar un ranking online, por aquello de los piques.

De momento disponible para Windows, pero lo habéis anunciado también para Linux y Mac. ¿Hay alguna fecha prevista? ¿Cuáles son los problemas que os habéis encontrado a la hora de realizar las conversiones?

Demon Videogames: Con el NLKEngine, el juego se hace en todas las plataformas a la vez; de hecho, tenemos todas las versiones hechas, pero sólo hemos sacado la versión de Windows porque es la única que hemos comprobado que funciona correctamente. Las versiones de Mac y Linux saldrán cuando hagamos todas esas comprobaciones, pero el juego en esas plataformas, estar... está. Es una de las facilidades del motor.

¿Cómo y cuándo se formó Demon Videogames? ¿Cuántos sois y de qué funciones se encarga cada uno?

Demon Videogames: DemonVG surge del remake del Knightmare. Somos un grafista y un programador. Ambos somos profesionales del videojuego que tenemos, además de los quesos y los MSX, muchas pasiones en común. Hemos encontrado un tándem que trabaja muy a gusto. Que rinde muy bien. Cuando tiramos adelante con un proyecto (que suele costar muchas veces bastante, hasta que encontramos la zona de confort) ya es a muerte. No nos duele trabajar ni encontrar horas a la semana para culminar la idea.

Imagina si tuviéramos el 100% de la semana para hacer nuestros proyectos, colapsaríamos el mercado.

Por otro lado encontramos Nerlaska Studio. ¿Cuál es la diferencia entre Demon y Nerlaska? ¿Diferente orientación en los juegos?

Demon Videogames: Nerlaska Studio es como nuestra madre protectora. Nuestro mecenas particular. Nos permite disponer de contactos, de tecnología, de servidores, de lo que necesitemos para abordar nuestros proyectos o planteamientos. Con Nerlaska hemos publicado algunos títulos para plataformas móviles y es quien se encarga de la gestión de la publicación, etc. Vamos, quien paga todo, en definitivas cuentas. Nosotros sólo hacemos lo que nos gusta, de forma totalmente gratuita. Sin presión ni agobios. En este caso, nos gusta mentar a Nerlaska en XINATRA porque se han portado bien con nosotros y pensamos que la idea de Nerlaska (que llevan ya más de 10 años en el sector) es una idea muy chula que conviene apoyar.

Además Alberto, uno de los miembros del equipo DemonVG, es fundador de Nerlaska. Y como bien dice: "Nerlaska un día fue una empresa de cuatro "frikis" que les gustaba esto de hacer juegos y se profesionalizó. Lo cual implica trabajar en un sitio para financiarlo :) y eso es muchas veces (no todas) trabajar en proyectos en los que no disfrutas como lo haces en uno de DemonVG. Hacer Xinatra ha sido reencontrarnos con nosotros mismos en los 90 :)"

Así que eso, DemonVG somos dos tarados que disfrutamos con estas cosas que hacemos y que queremos hacer sólo proyectos donde nos encontremos cómodos y que nos motiven.

Desde vuestra experiencia, para el testeo de juegos, ¿lo probáis vosotros mismos o es preferible delegarlo a 'terceros'?

Demon Videogames: Tenemos un equipo de QA de unas 50 personas....XDD es broma. Nosotros nos lo guisamos, nosotros nos los comemos, pero cuando el juego es jugable, solemos dejar que malos amigos lo prueben para que nos den su feedback.

Contadnos qué os parece el panorama indie actual, dónde os situáis vosotros, cuál será el futuro de esta vorágine de producciones y lanzamientos de mayor o menor calidad...

Demon Videogames: El panorama indie está bien, mola, es generoso en cuanto a contenido. Todo el mundo hace cosas, más o menos chulas; a fin de cuentas, la gente hace lo que le gusta y no es de recibo criticar ni exigirle a un juego, si éste está hecho, digamos, un poco por amor al arte. Eso

Acción sin límites. Project Xinatra es cualquier cosa menos un juego fácil, y eso lo demuestra prácticamente desde que ponemos el primer pie en el primer nivel. No será extraño ver la pantalla de Game Over más veces de las que desearíáis.





"Hay tanto contenido, tanta saturación, que se ha perdido el valor de las cosas. Como te decía antes, si Xinatra lo hubiéramos puesto a, por ejemplo, 2 euros, o incluso a 1 euro, nadie, y digo nadie, se hubiera descargado el juego, porque la gente ya no da valor a nada. Si ves un juego que vale a 0,80 euros en la App Store y dices, "uf qué caro, paso, me lo pirateo o espero a que esté gratis...""

es una cosa, y otra es el panorama actual en el mundo de los videojuegos, que es bastante chungo. Hay tanto contenido, tanta saturación, que se ha perdido el valor de las cosas. Como te decía antes, si Xinatra lo hubiéramos puesto a, por ejemplo, 2 euros, o incluso a 1 euro, nadie, y digo nadie, se hubiera descargado el juego, porque la gente ya no da valor a nada. Si ves un juego que vale a 0,80 euros en la App Store y dices, "uf qué caro, paso, me lo pirateo o espero a que esté gratis..." eso significa que hay algo que no va bien en esto. La gente ya no valora el esfuerzo que hay detrás de hacer un videojuego (que, por cierto, es enorme) y si te da por ponerle un precio a tus juegos, poco menos que te tachan de pesetero, o eso pensamos. Igual somos unos cavernícolas y resulta que la gente está ansiosa de soltar billetes a mansalva para que hagamos juegos :)

Amantes como somos de los juegos clásicos y de este tipo de juegos retro actuales (neoretro), ¿creéis que cada vez hay más viejunos que acuden a juegos como el vuestro para 'matar el gusanillo'? ¿A qué podría deberse?

Demon Videogames: Está claro que nos estás llamando viejos XDD. No sé, no creo que sea una cuestión de edad, sino de gustos.

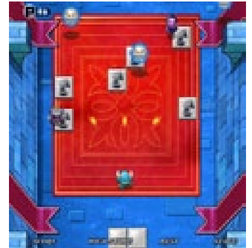
¿Cómo ha sido la respuesta del público? ¿Alguna pista también de futuros proyectos? ¿Hacia dónde va DemonVG/Nerlaska?

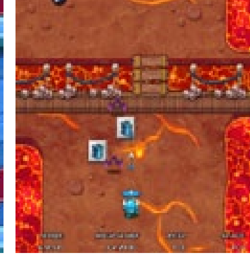
Demon Videogames: La respuesta ha sido muy buena, o eso nos ha parecido. Tenemos nuevos seguidores, nos conoce más gente, y se lo han descargado muchas personas desde que lo publicamos. Está chulo que juegue a tu juego tanta gente en el mundo. ¿Respecto hacia dónde vamos? Pues hacia donde nos lleve el destino. En Demon Videogames queremos seguir trabajando en la misma línea. Colegas que hacen cosas con las que disfrutan para que las disfruten los demás. En Nerlaska, pues seguir mejorando la tecnología, poder seguir metiéndonos en nuevos proyectos que permitan financiar su concepto y ayudar a terceros a publicar cosas.



Remake de Knightmare

El pasado mes de marzo de 2015, Demon Videogames publicó su nuevo juego, nada menos que un remake del inolvidable Knightmare de Konami para MSX. Casi sin tiempo de respirar tras la salida de Project Xinatra, y después de habernos deleitado hace unos





años con Gazzel's Quest, un título para móviles y ordenadores inspirado en el juego de Konami, Demon Videogames parece que decidió liarse la manta a la cabeza y encarar otro de sus proyectos, nada menos que un remake de uno de los juegos más queridos del catálogo de MSX. La recepción por parte del público fue tremenda y las descargas totales del remake se fueron rápidamente a números de 6 cifras. Un rotundo exitazo.

Visto lo cual, Demon publicó en julio una nueva versión con la coletilla 'Gold' con algunas mejoras con respecto al original, entre las que destacan el ajuste de la dificultad y la inclusión de tres nuevos personajes, Pentarô, el pingüino de Konami, un Caballero de Oro y un guerrero Vikingo, con los que tratar de superar esta nostálgica odisea.

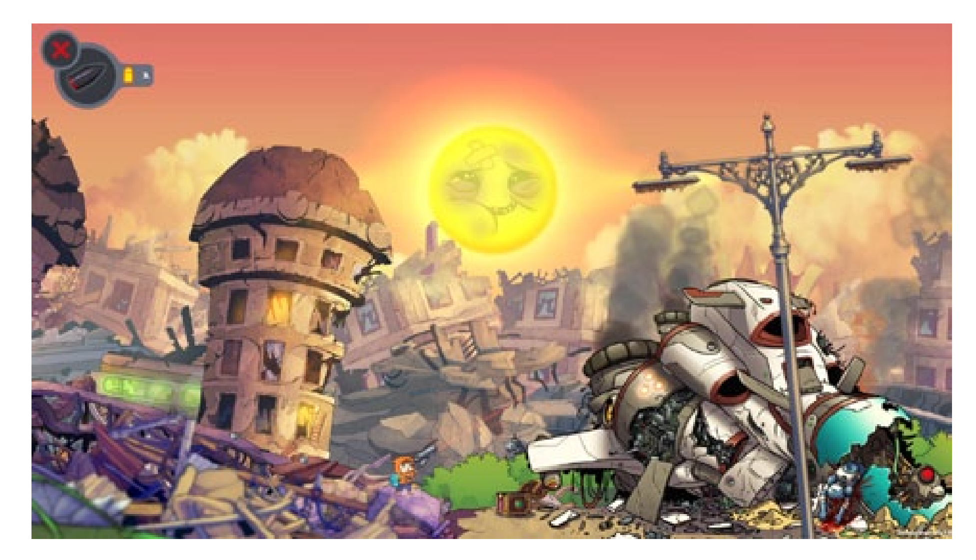


Rise & Shine

Entrevistamos al equipo de Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team, el estudio independiente valenciano que trabaja en esta prometedora mezcla de Metal Slug y Another World

Por David

Arriba: El estudio valenciano ha planteado los niveles como un escenario continuo, en el que ningún elemento se repite y todo está pintado a mano en alta resolución.
Derecha: La nave destrozada y una especie de androide hecho fosfatina. Esto promete...



Tras haber probado las mieles del desarrollo de juegos para móviles, los integrantes del estudio valenciano Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team han decidido tirarse de cabeza a la creación de un nuevo juego para ordenadores: Rise & Shine, un impresionante título que parece mezclar varios géneros clásicos hasta conseguir una experiencia personal y diferente. De mecánica lateral y con gráficos dibujados 'a mano', el juego de SAHDMT ha sido ya mostrado en varias ferias y eventos, como en la pasada Mallorca Game, obteniendo buenas críticas y sensaciones por parte de los afortunados que pudieron 'catarlo'. Hablamos con Enrique Corts, uno de los fundadores del estudio, para que nos cuente de primera mano algo más sobre el juego...

¡Hola! En primer lugar, muchas gracias por responder a nuestras preguntas. Nos gustaría que además aprovechéis y os presenteis a nuestros lectores, por favor. ¿Quiénes formáis Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team?

Enrique Corts: El equipo lo formamos actualmente 4 personas a tiempo completo, además de un músico externo. Somos Mar Hernández y yo en la parte de arte, y Julio Ruiz y Adrián Ramis en la parte de programación. Damián Sánchez se encarga de la música y audio de nuestros juegos.

Una pregunta que no podéis esquivar... ¿cómo narices se os ocurrio el nombre del estudio? ¡Tiene pinta retro y es larguísimo! Confesad que sois fanáticos de Street Fighter... ¿o no?

Enrique Corts: ¡Por supuesto que somos fans de Street Fighter! Siempre nos falta sitio para poner el nombre completo de la empresa en algún contrato. Lo cierto es que mucha gente nos pregunta sobre esto, pero bueno, ya te puedes imaginar la típica tarde con los amigos ,intentando sacar un nombre para el equipo que destaque de alguna manera y bam, salió éste. No creo que nadie se haya acordado de nuestro nombre completo a la primera nunca, pero nos da igual porque la gente nos recuerda más por ser "ésos del nombre kilométrico" que otra cosa.



> "También el objetivo es que los malos malísimos del juego, los marines espaciales, sean bastante inteligentes y los combates contra ellos tengan mucho más que sólo ver quién dispara primero. Lo que sí tenemos clarísimo es que historia y gameplay estarán muy relacionados, justo como en Another World"

Lo que está claro es que sois jugones de pro. Ahí veo en uno de los artes conceptuales un tanque de Metal Slug, lo que parece ser un Sonic y un Bowser, una PSX, nombres de personajes de videojuegos clásicos, el símbolo de la trifuerza... ¿Cuán importante es vuestro pasado con los videojuegos para haberos decantado por el desarrollo de los mismos y qué importancia tiene en R&S todo ese bagaje?

Enrique Corts: Pues todo nuestro pasado como aficionados a los videojuegos por supuesto tiene una importancia clave al hacer algo como Rise & Shine, que es un poco una carta de amor al medio y todo lo que ha significado para nosotros. En mi caso yo llevo en esto de los videojuegos desde que mi padre compró una consola con algunos clones del Pong. De ahí al Spectrum, el Amiga, la Game Boy, la Game Gear, la Super Nintendo, la Mega Drive, el PC, la Saturn, la Dreamcast, la PlayStation 2...Vamos, he pasado por muchas plataformas a lo largo de mi vida y he disfrutado con ellas por igual. Me imagino que el jugar a videojuegos desde muy pequeño, además de ser lector de cómics y novelas, pues avivó mi pasión por el dibujo; algo que, sin yo mismo saberlo, ya me daba acceso a la industria del desarrollo. He tenido la inmensa suerte de trabajar en el mundillo y espero seguir haciéndolo siempre.

Hasta ahora os habías dedicado a los juegos para móviles. ¿Por qué ese mercado? Hemos leído que sois jugones de toda la vida, ¿por qué no haber intentado algo en el PC hasta el anuncio de Rise & Shine?

Enrique Corts: Pues empezamos en móviles hace cosa de 4 años simplemente porque era fácil tener tu juego en el App Store y barato de desarrollar, sin necesidad de comprar devkits, licencias de plataforma de miles de euros o motores carísimos. Era lo único que nos podíamos permitir. Por aquel entonces Steam y las consolas eran bastante inaccesibles. Respecto a lo de no haberlo intentado antes, pues creo que por varias razones...Hace dos años el equipo era distinto y no todos estaban por la labor de dar el salto a PC y consolas. Nos había ido bien en móviles, estábamos consiguiendo inversión externa, dos juegos de calidad, dominábamos al 100% el motor gráfico con el que trabajábamos... Digamos que estábamos relativamente cómodos.







Guiño a los videojuegos. Parece que en Rise & Shine nos encontraremos además con algunas referencias a videojuegos más o menos clásicos, como en la escena de la imagen superior.

Pro Zombie Soccer y Supermagical fueron vuestros anteriores títulos. ¿Se puede vivir del desarrollo para móviles de última generación en nuestro país? ¿Por qué es tan difícil destacar aún cuando los valores de producción son tan altos como es vuestro caso?

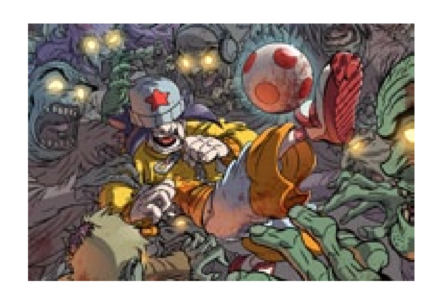
Enrique Corts: Pues lo cierto es que ya hace dos años que no sacamos nada en móviles y el mercado avanza a velocidad de vértigo, por lo que no creo que yo sea nadie ya para comentar al respecto. Sí que puedo hablar de nuestra experiencia propia y bueno, nosotros vivíamos de ello con lo justito.
Cuando nosotros hicimos Supermagical y Pro Zombie Soccer no había tantísima inversión en las plataformas móviles como hay ahora y habían muchos menos juegos con valores de producción altos. Por eso nosotros quisimos que esa fuera nuestra seña de identidad. Hoy en día, casi que lo mínimo que se le pide a un juego de éxito en móviles (salvo casos muy raros) es que esté muy cuidado en todos los aspectos y aún así eso no garantiza nada. Hay muchísimos juegos que se lanzan todos los días, aunque si te digo la verdad, yo creo que si se hace algo excepcional sí que consigues destacar de una forma u otra. Eso sí, haciendo clones de Flappy Bird o Candy Crush lo tienes difícil.

Centrémonos en Rise & Shine. ¡Pintaza! No hemos tenido la fortuna de probarlo aún, pero ya hemos leído que la gente está encantada. ¿Cómo definiriáis el juego? Parece un Metal Slug pero no lo es. Tiene influencias de Another World, pero tampoco...

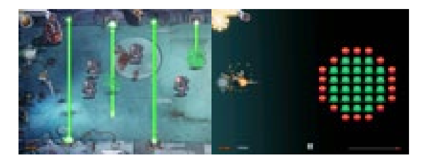
Enrique Corts: Pues ahora a mí me gusta definirlo como un Another World mucho más arcade. Y digo ahora porque al principio lo llamábamos un Limbo con pistola, pero ha ido evolucionando a tener mucha más acción de la que pensábamos que tendría al principio. También por supuesto tiene algo de Metal Slug, pero no quiero hacer otro juego demasiado parecido

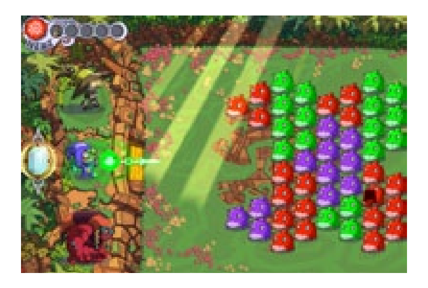
Los otros juegos de Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team

Éste no es el primer juego realizado por el estudio valenciano. SAHDMT tiene otros títulos en su haber como podemos ver a continuación:



Pro Zombie Soccer
Un divertido y curioso juego para dispositivos móviles (iOS y Android) publicado por Chillingo en 2010. Pro Zombie Soccer mezcla habilmente los típicos zombies con la pasión por patear balones de fútbol, y da como resultado una especie de Arkanoid en movimiento con referencias culturales y lúdicas muy interesantes. El éxito del proyecto les llevó a crear una edición mejorada rebautizada como Pro Zombie Soccer Apocalypse Edition con nuevos niveles y jugabilidad mejorada.





Supermagical
En 2012 aparece esta suerte de revisión del clásico Puzzle Bobble, modificando la dirección (horizontal en lugar de vertical), y dotado de esa personalidad y estupendas ilustraciones a los que nos estaban acostumbrando los valencianos. El juego incluye algunas mecánicas ‘modernas’ como la posibilidad de formar nuestros propios hechizos, personalizar al personaje o utilizar compañeros de fatigas a lo largo de los diferentes niveles del juego. Su descarga es gratuita y está disponible para dispositivos iOS y Android.





porque ya hay muchos y muy buenos. Por eso el juego no te permite disparar al mismo tiempo que el prota salta.

También el objetivo es que los malos malísimos del juego, los marines espaciales, sean bastante inteligentes y los combates contra ellos tengan mucho más que sólo ver quién dispara primero.

Lo que si tenemos clarísimo es que historia y gameplay estarán muy relacionados, justo como en Another World.

La primera vez que escuchamos hablar del juego fue por un tuit sobre un 'Focus Test' del juego. ¿Os referíais a la compañía de videojuegos? ¿Tienen algo que ver con R&S? También hay rumores de un crowdfunding, ¿no? ¿Cómo va la cosa?

Enrique Corts: Aquel tuit fue simplemente que dos días antes de llevar el juego al PAD Congress y Gamelab por primera vez, estábamos haciendo un "focus testing" (que es como se llama una sesión de testeo de tu juego hecha por gente ajena al equipo y que no ha tenido nunca contacto con él) para ver qué cosas estaban mal. Es algo obligado para cualquier juego porque siempre encuentras problemas que habías pasado por alto.

Y sobre el *crowdfunding,* es probable que sí hagamos una campaña. Nuestro objetivo principal es encontrar editor que nos ayude a terminar el juego, pero si eso no ocurre o no nos gusta lo que conseguimos, el plan B sería el *crowdfunding,* pero que podría pasar a ser el A en cualquier momento, la verdad. Lo que está claro es que si no conseguimos dinero pronto, peligra mucho el futuro del proyecto.

"Nuestro objetivo principal es encontrar editor que nos ayude a terminar el juego, pero si eso no ocurre o no nos gusta lo que conseguimos, el plan B sería el crowdfunding, pero que podría pasar a ser el A en cualquier momento, la verdad. Lo que está claro es que si no conseguimos dinero pronto, peligra mucho el futuro del proyecto"

¿Qué nos podéis contar del desarrollo y la mecánica del juego? ¿Cómo queréis que funcione Rise & Shine?

Enrique Corts: La base del juego es que Shine, la pistola que lleva Rise, es capaz de usar distintos tipos de balas y añadidos para que combinándolas pueda resolver ciertas situaciones que nos vamos encontrando. Además por supuesto habrán momentos de mucha acción tipo shooter con bastante dificultad...Es un juego en que la gente muere a menudo, como hemos podido comprobar en los eventos más recientes.

¿Y la historia y los personajes? ¿Nos podéis contar algo sobre ellos?

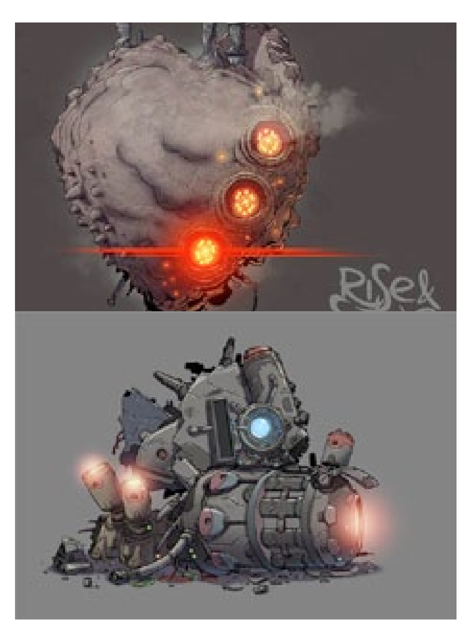
Enrique Corts: Pues en esta historia Rise es un niño que vive en el mundo de los videojuegos clásicos llamado Gamearth que, de repente, se ve invadido por los marines espaciales, unos seres llenos de músculos y armas grandes a los que les encanta destruirlo todo. Por accidente se encuentra con Shine, la pistola parlante que, según la leyenda, salvará Gamearth de la invasión, pero para ello tiene que llegar vivo al palacio del Emperador y entregarla allí. La historia, además de tener decenas de pequeños homenajes y guiños a los videojuegos clásicos por todas partes, también tendrá su parte de drama y humor surrealista, algo que siempre nos gusta hacer con nuestros proyectos.

Gráficamente está claro que llama la atención. Ya leímos que el juego no usa el método tradicional de tiles para construir los escenarios, sino que son una ilustración continua, quizás como ocurre en Metal Slug 6, un posible referente. ¿Qué significa esto? ¿Proporciona mayor libertad a los diseñadores pero también más trabajo?

Enrique Corts: Implica muchísimo más trabajo de arte, por supuesto. Hay que tener a alguien del equipo sólo haciendo decorados que tardan meses en estar







completos, ya que hablamos de varios planos de scroll parallax. Por ello es importante planificar antes de dibujar lo que se va a hacer con el nivel, pero en general el resultado destaca mucho visualmente y creemos que vale la pena, ya que cada paso que da el jugador es totalmente diferente.

La animación de los personajes en el trailer tabién nos da muy buenas vibraciones. Los diferentes planos de scroll, los objetos en segundo plano... Aquí hay mucha 'chicha' que cortar y muchos años de observar videojuegos...

Enrique Corts: Sí... Ya digo que intentamos cuidar todo lo posible la parte artística, aunque también sin dejar de lado la jugabilidad, donde estamos poniendo mucho esfuerzo en que el feeling sea perfecto a la hora de manejar a Rise y disparar con Shine. Respecto a la animación, estamos mezclando animación tradicional con animación por esqueleto para que el resultado sea muy fluido... Algo parecido a lo que hace la gente Klei, que son nuestro referentes y ejemplo a seguir.

Es gracioso porque en realidad ahora mismo nosotros disponemos de presupuesto cero y sin embargo la gente nos dice que parece un juego con mucha gente detrás, con mucho presupuesto. Y bueno, lo cierto es que todo eso que veis es llanamente trabajo duro. Son muchas horas de nuestro tiempo invertidas para hacer que el juego se vea y se juegue así. Somos gente que tenemos como prioridad hacer el mejor trabajo posible mientras tengamos dinero para pagar el alquiler. No nos asusta el trabajo duro, vamos...

Y en realidad esto mismo creo que es lo que nos puede hacer competir con otros proyectos de muchísimo más presupuesto, ya que nosotros no planificamos nuestro trabajo en plan de 7 horas por día... Si queremos que algo molón esté en el juego, pues lo hacemos y punto. ¡No hay nada más terrorífico que un equipo de indies motivados!

¿Qué hay de la banda sonora? Muchas veces es un aspecto que queda en segundo plano cuando, en títulos como es vuestro caso, cobra gran importancia.

Enrique Corts: Sí, nosotros siempre hemos dado a la banda sonora de nuestros juegos la importancia que se merece. Ya en Pro Zombie Soccer creo que fuimos los primeros en móviles en tener una música tan cuidada como una película o un videojuego de gran presupuesto y lo mismo con Supermagical. En Rise & Shine hemos tenido la suerte de repetir con Damián Sánchez de Sonotrigger para la música del juego y por ahora está quedando fantástica. Esta vez Damián ha dejado un poco más de lado el estilo orquestal de Supermagical y está haciendo algo más electrónico e instrumental, bordeando el minimalismo.

¿Cómo veis el panorama indie en nuestro país? ¿Creéis que definitivamente está despegando?

Enrique Corts: Definitivamente. Cada vez hay más empresas o equipos independientes tanto en nuestro país como fuera. Pero vamos, que no sólo hay que contar el éxito por la cantidad de gente, si no por los proyectos de relevancia internacional que se hacen aquí y eso por suerte también está aumentando.

¿Hasta dónde quiere llegar el Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team? Cuáles son vuestros objetivos y qué os depara el futuro más próximo, una vez listo R&S? ¿Lo habéis pensado?

Enrique Corts: Bueno, en realidad nosotros somos felices ya haciendo videojuegos de calidad, que es con lo que disfrutamos. Ojalá R&S tenga éxito y nos permita afrontar muchos más proyectos algo más grandes para plataformas como Oculus Rift o hacer algún proyecto en 3D. También poder hacer dos juegos al mismo tiempo es uno de nuestros objetivos a medio plazo. Pero nuestro objetivo siempre ha sido mantenernos pequeños y casi en familia para aprovechar al máximo los pocos recursos económicos de los que disponemos. Sobrevivir, en una palabra, que es precisamente lo que llevamos haciendo unos cuantos años ya y que seguiremos haciendo. Pero hay una cosa que te puedo asegurar: ¡buenas ideas no nos faltan!



Tower 57

Un juego a lo The Chaos Engine que cuenta con un apartado técnico basado en el pixel art tremendo. Hablamos con sus creadores para que nos hablen sobre su desarrollo

Por David

Por Chema

Con los Bitmap Brothers como referente. Si algo salta a la vista nada más ver los pantallazos de Tower 57 a lo largo de estas páginas, es su inspiración en los diseños y aspecto gráfico de aquellos geniales juegos para 16 bits. Tampoco el planteamiento de este título 'moderno' se aleja mucho de lo que ya nos ofrecía The Chaos Engine, por ejemplo.

¡Hola! En primer lugar, muchas gracias por contestar a nuestras preguntas. Y en segundo, ¿podríais por favor presentaros a nuestros lectores?

Marco: Me llamo Marco, y llevo dedicándome profesionalmente a los videojuegos algo más de 12 años, y como hobby desde hace ya 20 (comencé a aprender C++ por mi cuenta en 1994, y solo pensarlo me hace sentir viejo…). Soy jugón desde que mi padre trajo a casa un IBM 8086 para 'trabajar' (es decir, para jugar al Space Invaders, jeje). Los dos disfrutamos de ordenadores como el MSX, Amiga y los propios PC, pero también con consolas como la NES, SNES, Megadrive, PSX, N64, Xbox, etc. Diría que empecé a trabajar en esto de los videojuegos en ordenadores y juegos de consola (segunda generación), y cuando estalló el 'boom' de los 'smartphones' me dediqué al desarrollo de juegos para móviles (¡sobre todo porque había muchísima demanda!). Actualmente trabajo para una de las compañías de móviles más importantes en Alemania, y paso las noches persiguiendo mis sueños.

Mi compañero en el equipo de desarrollo es Thomas (Cyangmou), dejaré que se presente él mismo…

Thomas: Hola, mi nombre es Thomas, aunque se me conoce mejor en el mundillo como Cyangmou. Soy un artista profesional y diseño videojuegos como hobby. Para Tower 57 me estoy encargando de todo el trabajo conceptual, las animaciones, los gráficos y más o menos la mitad del diseño de los niveles del juego.

Siempre me han gustado los juegos de mesa y leer libros, y por supuesto dibujar. Con lo que más disfrutaba era explorando mundos. Supe lo que quería hacer en el momento en que empecé a entrar en contacto con los videojuegos, cuando tuve por primera vez la posibilidad de explorar universos interesantes a mi ritmo.

Cuando era adolescente los juegos para consola eran carísimos, así que sólo podía hacerme con un par de ellos al año, por lo que comencé a rejugar algunos de mis juegos una y otra vez. Aprendí mucho acerca de cómo las mecánicas influyen en el tipo de juego y porque algunos juegos 'se sienten' mejor que otros.

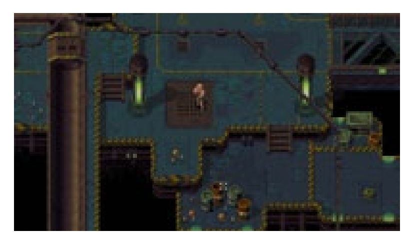
En mi vida, mi pasión y profesión es el arte. Desde hace un par de años soy freelance a tiempo completo y en la actualidad estoy especializado en todo lo que tenga que ver con el pixel art (esto tiene que ver mucho con mi amor por los videojuegos y por trabajar en desarrollos independientes y con pequeños equipos, algo con lo que realmente disfruto). Comparando con los títulos tipo AAA de la industria de los videojuegos, la mayoría de los indies no tienen que preocuparse acerca de largas tomas de decisiones, y si alguien tiene una buena idea, está chula y encaja, por lo general entra dentro del diseño del juego.

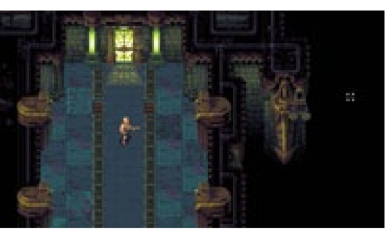
Contadnos algo sobre la idea original del juego. ¿Cuándo surgió, y las razones para plantear un título de estas características?

Marco: Comencé a 'jugar' con la idea de crear un shooter con toques RPG y vista superior más o menos en febrero o marzo de 2014. Tras haber

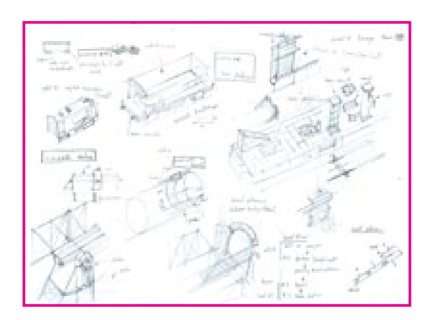
Trabajar con mucho mimo y atención al detalle

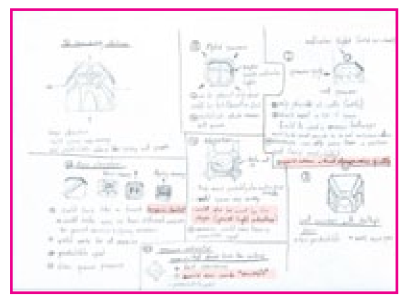
Si algo está caracterizando el desarrollo de Tower 57, y lo que más llama la atención aún sin haber probado el juego, es la calidad de sus gráficos pixelados y la mezcla entre técnicas clásicas y algunos efectos contemporáneos realmente bien implementados. Trabajando codo con codo, tanto Marcos como Thomas están consiguiendo dotar al juego de una atmósfera muy especial inspirada en el art déco con toques futuristas, gracias a luces y sombras interactivas que inciden sobre los píxeles de manera muy especial y efectiva. Hay que verlo en movimiento para creerlo.

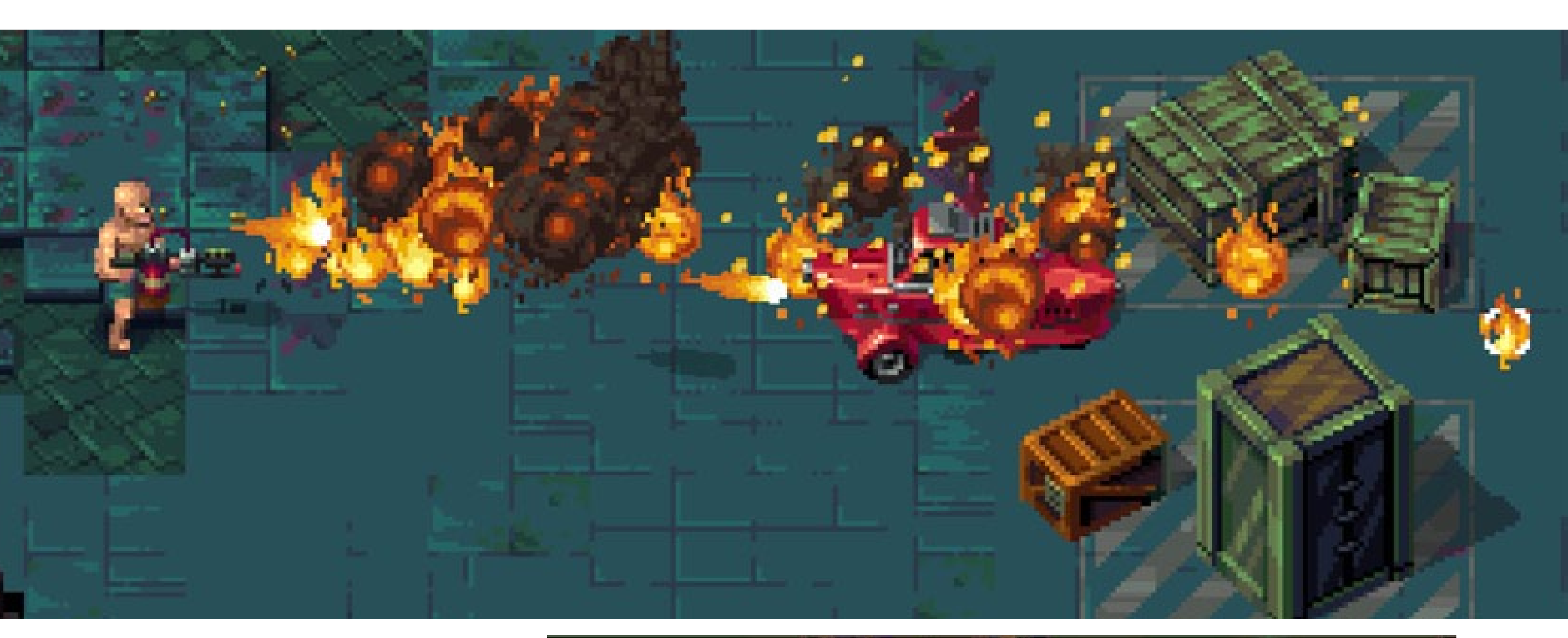




Por otro lado todos los diseños vienen desde bocetos en papel realmente detallados que se pasan luego al venerable pixel art de manera majestuosa - sólo hay que ver el resultado en las capturas que acompañan este texto y compararlas con dichas ilustraciones.







Arriba. El extraordinario trabajo sobre los gráficos pixelados se deja notar en los efectos especiales y las animaciones, por ejemplo cuando usamos el lanzallamas. ***Derecha.*** La combinación de teclado y ratón (o mando con dos joysticks) permite una mayor movilidad a nuestro personaje, que es capaz de andar y disparar en direcciones distintas al mismo tiempo.





trabajado para compañías que se dedicaban al desarrollo de juegos para móviles, quería volver de nuevo a los ordenadores, al menos en un proyecto mío. Uno de mis juegos favoritos de siempre fue The Chaos Engine, ¡así que creía que tenía que intentarlo por ahí!

¿Por qué elegir un diseño pixelado?

Marco: No fue exactamente "una decisión" para mí. No tengo nada en contra del 3D, pero soy desde luego un 'niño de los 90' en este sentido, y el estilo 16 bit pixelado es el que mejor encaja conmigo.

Quizás por ello también escogisteis una mecánica tipo 'twin-stick' (doble joystick)...

Marco: Sí, los juegos de este tipo nacieron como deseo de mejorar las mecánicas 'antiguas'. El tema es que, aunque Tower 57 tenga esa apariencia de juego clásico de los 90, lo que queremos ambos es crear un juego 'moderno', en el sentido de que no estamos tratando de replicar un hardware antiguo, y queremos aprovecharnos de las ventajas que tienen las máquinas actuales.

> **"No fue exactamente "una decisión" para mí. No tengo nada en contra del 3D, pero soy desde luego un 'niño de los 90' en este sentido, y el estilo 16 bit pixelado es el que mejor encaja conmigo"**

Una primera diferencia que salta a la vista con The Chaos Engine, que sólo permite disparar en la dirección en la que andas.

Marco: Efectivamente. Por mucho que me guste aquel juego, la restricción en el tema de los disparos puede ser irritante en algunas ocasiones, y en aquellos momentos otros juegos como Smash TV o Cannon Fodder ya ofrecían controles alternativos que en esencia se inspiraban en los llamados juegos 'twin stick' (en realidad la máquina arcade de Smash TV incorporaba dos joysticks, literalmente). Considerando que el jugador medio actual ya está acostumbrado a usar dos joysticks al mismo tiempo, parecía que era la elección correcta para nuestro juego.

Bien, está claro que en Tower 57 existen influencias de clásicos de los 90, sobre todo recuerda en sus diseños a trabajos de The Bitmap Brothers como ese The Chaos Engine que has mencionado. ¿De qué otras fuentes bebe Tower 57? ¿Cuáles son vuestros juegos favoritos de aquella época?

Marco: Definitivamente The Bitmap Brothers me han influenciado mucho, y Tower 57 está inspirado







por el nivel de calidad y dedicación que ponían en sus juegos. Mis juegos favoritos de aquella época para Amiga eran precisamente suyos, de Team17 y Psygnosis, así que serían títulos como Speedball, Gods, Full Contact, Body Blows, Project X, Superfrog, Shadow of the Beast, Agony. Colorado de Silmarils también es uno de mis favoritos, y algunos plataformas de Ocean como Blues Brothers y La Familia Addams. ¡Ah! ¡Me encanta la mecánica del balón en Soccer Kid! Hay tantos que podría estar horas y horas dándote nombres.

En el PC pasé muchísimas horas de mi juventud inmerso en la Britannia de Ultima 6 y 7. También empleé mucho tiempo en otros juegos como Wing Commander o X-Wing vs Tie Fighter. ¡Ah! Sid Meier's Pirates sigue siendo uno de mis juegos favoritos de siempre, al igual que un montón de aventuras gráficas de Lucas o Sierra.

Grandes clásicos, sin duda... En cualquier caso, ¿cómo podrías resumir el desarrollo de vuestro juego, la historia que lo rodea, los objetivos... ?

Marco: La historia del juego es muy lineal. Tiene lugar en un futuro postapocalíptico en el que los supervivientes de un desastre han encontrado refugio en unas 'mega torres', a semejanza de lo que en los años 50 se pensaba que serían las ciudades del futuro. Edificios que se pueden autoabastecer, con entretenimiento para los ciudadanos que pueden comprar, ir al colegio, acceder a hospitales, etc., sin salir de la propia torre. Sin embargo, el equilibrio entre las diferentes torres es muy frágil, y pronto se sabe que los vecinos de la 'Torre 57' han creado un nuevo tipo de arma y están preparando la invasión de otras torres. Nuestro equipo es enviado en consecuencia a investigar. Pero, claro, al tratarse de un shooter pronto somos descubiertos y será cosa nuestra que consigamos subir de nivel por la torre hasta eliminar la amenaza.

> **Los personajes no están restringidos al tipo de arma que pueden usar, pero si llevas el arma favorita de tu personaje, ganarás en puntería, alcance, recargas de munición más amplias, etc.**

Parece que hay varios personajes jugables diferentes. ¿Poseen también habilidades distintas?

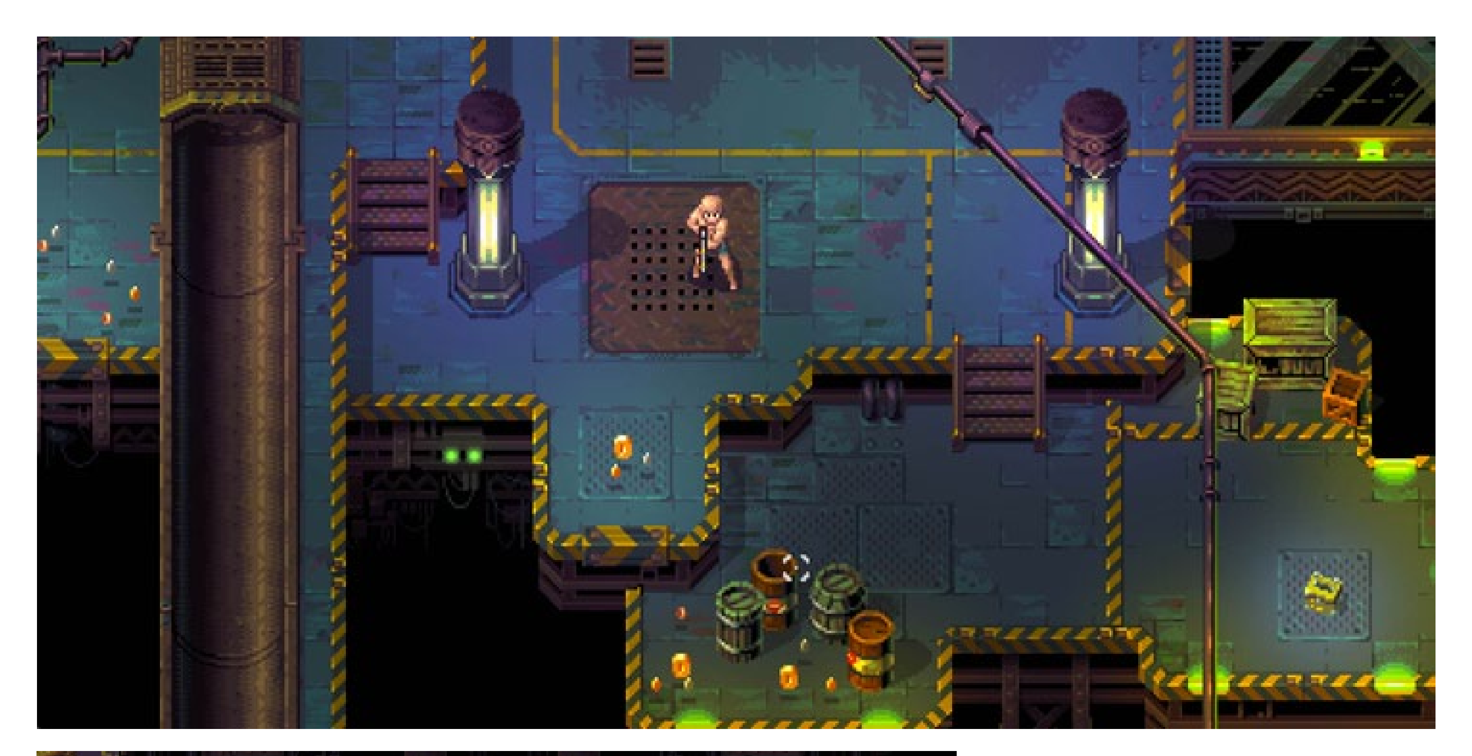
Marco: Habrá como 6 u 8 personajes jugables en el juego, y todos serán diferentes en tres aspectos: primero, cada personaje tiene su arma favorita. Los personajes no están restringidos al tipo de arma que pueden usar, pero si llevas el arma favorita de tu personaje, ganarás en puntería, alcance, recargas de munición más amplias, etc.

Por otro lado, cada uno de ellos posee una característica especial. Cosas por ejemplo como descuentos en tiendas, resistencia al fuego, regeneración de salud, etc. Estas características tienen que ver con el pasado de cada uno de ellos (por ejemplo, the Don es muy bueno a la hora de regatear en las tiendas).

Y finalmente, cada personaje posee un 'arma especial', tipo una bomba que puede eliminar todo lo que hay en pantalla de un plumazo, el tipo de súper arma que usarías una o dos veces por nivel.

¡Armas! ¡Muchas armas! Y tienen diferentes características y actúan de una u otra forma





sobre los enemigos. Nos encantan los lanzamisiles y esa especie de arpón que 'clava' a los enemigos en las paredes...

Marco: ¡Sí! Estamos intentando que cada una de las armas se comporte y tenga un aspecto diferente, que modifique realmente la jugabilidad. También hemos incluido armas 'cooperativas' - siempre he sido un seguidor de los juegos cooperativos, así que tenía interés en desarrollar la idea de incorporar armas en el juego que tengan usos nuevos cuando jugamos con un amigo.

Ya que has mencionado el arpón, que puede usarse en el modo para un solo jugador, también puede hacerse en el cooperativo con otro jugador y obteniendo de paso un efecto más devastador: un personaje fija a los enemigos a las paredes, mientras que el otro se ocupa de acabar con ellos.

Otro ejemplo muy chulo son los 'Conectores Tesla' (el nombre de este arma fue dado por alguien que nos puso un comentario en nuestro diario de desarrollo, así que, ¡gracias de nuevo!), los cuales pueden 'pillar' a los enemigos y electrificarlos durante un tiempo. Estos conectores crean un arco eléctrico entre los postes que afecta a todo lo que los cruce, pero en el modo cooperativo cada personaje puede ser uno de los puntos del arco eléctrico, por lo que podremos eliminar enemigos simplemente caminando a su alrededor.

¡Muy original! Algo que llama la atención desde las primeras capturas es el detalle de los gráficos. ¡Es un trabajo buenísimo! ¿Qué nos podéis contar sobre esto?

Thomas: Estoy tratando de añadir todo lo que me parece interesante en Tower. Como dije antes, me encanta explorar mundos. Las torres fueron construidas entre 1920 y 1940 y el ambiente tiene que reflejar la capacidad y la genialidad de los que las construyeron. Así que trato de añadir muchos detalles que vayan bien a los escenarios.

¿Trabajas con algún tipo de (auto) restricción técnica, por ejemplo una paleta determinada?

Thomas: No trabajamos con ninguna restricción, aunque queremos obtener ese estilo a lo 16 bits y obtener un conjunto que se parezca a aquellos clásicos, pero también queremos que las animaciones sean muy suaves y no nos cortamos en la amplitud de los niveles. Quizás de forma diferente a otras formas de arte, en los videojuegos no se ha explotado por completo el potencial que existe. Trato de ponerme a mí mismo al límite como artista, además de que actualmente tenemos mejores herramientas y hardware comparándolo con los años 90.

La restricción más importante es la de usar 16x16 pixels en los tiles para la resolución de pantalla.

En los tiempos de los monitores CRT, estos monitores emborronaban la imagen de alguna forma y sugerían más colores de los que realmente había en pantalla, algo que conseguían con técnicas de 'dithering' y que se observa por ejemplo en los sprites originales de juegos como The Chaos Engine u otros títulos de la misma época. En cambio, los monitores LCD/TFT son mucho más precisos, todo se ve con mayor claridad, nada se emborrona, así





que la lógica nos dicta que en aquellos casos en los que en el pasado se usaban patrones de colores para simular otros colores, nosotros añadimos ese color simplemente. Por supuesto que necesitamos más colores, pero el estilo se mantiene en estos monitores modernos. También tenemos que tener mucho más cuidado con juntar dos píxeles del mismo color, ya que saltan mucho a la vista en este tipo de pantallas.

Tampoco tenemos restricciones de tiles o sprites, nos aprovechamos de la potencia actual de las máquinas. Como podemos usar el número de tiles que queramos, también podemos poner todo el detalle que queramos en los escenarios. Teniendo eso en cuenta, podemos dar la sensación de escala; por ejemplo, situando un gran objeto compuesto por 50 o más tiles, algo impensable en sistemas clásicos en los que la memoria disponible era de lo más importante.

¿Qué resolución de pantalla tendrá el juego?

Thomas: La resolución nativa del juego es de 480x270 pixels (formato 16:9). Esta resolución se agrandará proporcionalmente en un factor de 4x para obtener una resolución Full HD (un pixel se convertirá en pantalla en 4x4 píxeles). En el modo ventana la resolución es de 960x540. Podremos cambiar entre resoluciones y el juego se reescalará según lo necesario, ajustándose además al tamaño de los tiles de 16x16 pixels.

Leo en vuestros comentarios que vais probando funciones y afinando el gameplay de Tower 57; por ejemplo, gracias a la demo presentada en AMAZE en Berlín hace unos meses. ¿Qué es lo más difícil de conseguir en un juego para que sea divertido y al mismo tiempo un reto? ¿Dónde está el equilibrio?

Marco: Creo que lo más difícil de conseguir es efectivamente el equilibrio entre diversión y desafío.

Soy un fan acérrimo de los juegos 'difíciles' de Nintendo. Para mí, la satisfacción tras haber resuelto un puzle o haber eliminado un jefe final complicado, es muy superior a la frustración que a veces sientes cuando tienes que repetir un nivel varias veces, o te caes por un hueco al final del nivel y tienes que comenzar desde el principio. Sin embargo, lo que es divertido para una persona puede ser frustrante para otra… ¡o aburrido!

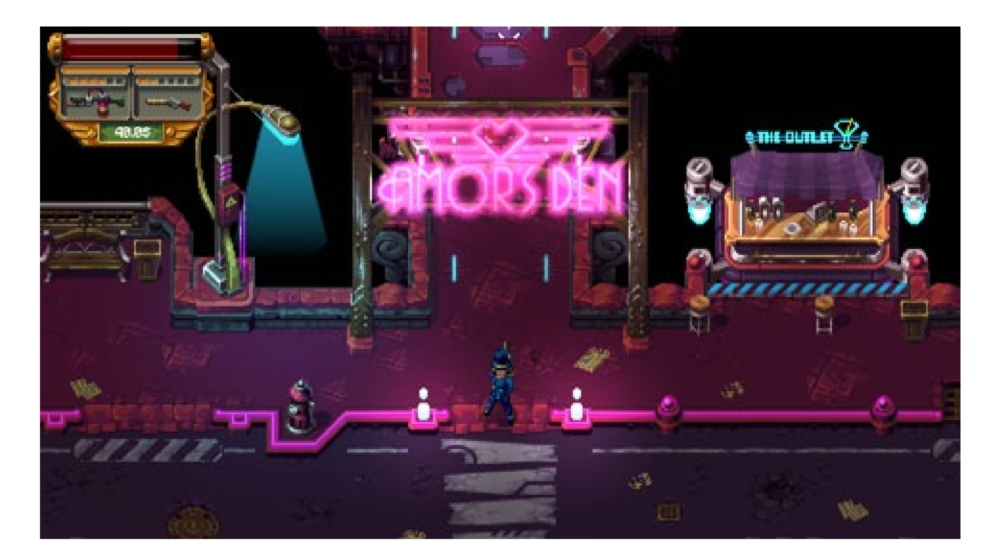
Y desde luego, que los desarrolladores juguemos una y otra vez a nuestro producto elimina cualquier factor sorpresa, así que hasta que otra persona pruebe las trampas o los puzles, no sabremos exactamente qué tal funcionarán...

Para ello sirven quizás eventos como el AMAZE, donde otros jugadores pudieron probar Tower 57 in situ. ¿Qué conclusiones sacásteis del test realizado, además de que siempre hay que llevar un portátil a este tipo de eventos? ;)))))
[Nota: un problema de compilación de última hora les obligó a recuperar de casa un portátil con el código, corregir el error y volver a compilar el juego en el evento mismo].

Marco: Jaja, ¡sí, eso fue una gran lección! En cualquier caso, la mayoría de las cosas que aprendimos tienen que ver con lo que te comentaba antes. Por ejemplo, las puertas para salir de las habitaciones situadas en paredes laterales se confundían con las propias paredes y la mayoría de los jugadores no llegaban a verlas, por lo que no sabían que podían salir de la habitación por allí. La razón es que al haber construido el nivel nosotros sabíamos que esas puertas estaban allí, pero el único indicador era una luz en el suelo, y no era suficiente para otros jugadores. Fue seguramente lo primero que cambiamos al término del festival.

Otro problema era que algunos jugadores nos hicieron notar que apenas había indicaciones visuales en pantalla para aquellos momentos en los que había que escoger entre varias rutas, por ejemplo flechas intermitentes, un minimapa o una brújula. Es algo complementario al tema de las puertas 'invisibles', y que quizás no supimos implementar mejor la iluminación en el diseño del nivel demo para los jugadores.

No conocemos detalles sobre la banda sonora del juego. ¿Habéis empezado a trabajar en ello?





Marco: Estamos trabajando en estos momentos con un compositor llamado Rafael Langoni Smith, quien ya ha creado la pista para el menú, algunos de los efectos y se encuentra en estos momentos trabajando en la música del tráiler. Esperamos que si la campaña va bien podamos establecer una colaboración más sólida, ya que es un músico con mucho talento que ya ha trabajado en un puñado de juegos indies.

Desde el principio os habéis tomado muy en serio la comunicación con posibles jugadores, escribiendo en varios foros de desarrollo y mostrando al público vuestros avances. ¡Debe ser muy cansado! ¿Por qué habéis optado por ofrecer toda esta información en lugar de mantener el proyecto en secreto?

Marco: Desde luego que cansa mucho. Entre que escribo la actualización, creo los GIFs, configuro la entrada, escribir mensajes en twitter, etc., al final veo que me ha llevado entre 3 y 4 horas de trabajo, lo que puede no parecer mucho, pero básicamente es lo que empleo diariamente en el desarrollo del juego después de mi trabajo diario. Y ahora hemos creado una lista de correo a la que cualquiera interesado en nuestro juego puede apuntarse si quiere recibir información, incluso algunos datos que no se verán a través de otros medios.

De todas formas hacerlo de esta forma era necesario para estar conectados con los jugadores tan pronto como tuvimos algo sólido para mostrar. Estoy muy contento de haberlo hecho, y espero que se convierta en una especie de diario que invite a otra gente a apoyarnos.

Pero bueno, incluso antes de que la campaña de Kickstarter fuera una posibilidad, el objetivo final era comunicar en varias ocasiones y recoger todo el feedback posible a cambio, para ir reconduciendo la experiencia de juego que la mayoría de los jugadores buscan. ¡Como desarrollador de cualquier producto, y especialmente de videojuegos independientes, que los jugadores hablen y disfruten con tus creaciones es la mayor satisfacción que se puede obtener de tu trabajo! Todos esos comentarios positivos y de apoyo en los foros es lo que me mueve a pasar largas horas en la noche picando código.

Y ya para terminar, no podemos dejar de preguntaros por la escena independiente, que posiblemente pasa por su mejor momento. Hay multitud de opciones para los jugadores: géneros, juegos abstractos, juegos pixelados, neoretro... ¿Qué pensáis del movimiento indie actual?

Marco: Está claro que la escena indie está creciendo a pasos agigantados, ¡y pienso que es maravilloso! Por supuesto hay días en que tanta competencia disminuye la visibilidad de nuestro proyecto, lo que me preocupa un poco, pero al final esto quiere decir que cada vez hay más gente que disfruta creando y jugando con los videojuegos, ¡y eso sólo puede ser bueno!

¿Algún juego que sigas con especial atención?

Marco: Estoy siguiendo el desarrollo de Steel Assault, un juego que apoyé en Kickstarter, y que es un título de acción y plataformas inspirado en los clásicos de la NES.

¡Muchas gracias por vuestro tiempo!

Marco: ¡Gracias por vuestro interés en Tower 57 y por darnos la posibilidad de que otros puedan conocer el juego!

La campaña Kickstarter

Finalmente el equipo de desarrollo de Tower 57 también se lanzó a intentar buscar la financiación necesaria para poder seguir con la creación de esta obra soñada. La campaña apareció a principios de agosto de 2015, mostrándose al público y ofreciendo algunas recompensas muy interesantes y unos objetivos tan apetecibles como versiones consoleras e incluso para Amiga OS.





Skycurser

Viaja en el tiempo con Skycurser, un shmup 2D en desarrollo, compatible con placas Jamma. ¡Hablamos en exclusiva con sus creadores!

Por Chema



En el océano de títulos de nuevo cuño que están en preparación en la actualidad, siempre es posible encontrar alguno que destaca por ser una apuesta por filosofías clásicas, llevadas hasta sus últimas consecuencias. En RetroManiac nos hemos fijado en Skycurser, un prometedor shmup que nos hará volver en el tiempo a los salones recreativos de los años noventa; y lo hace no sólo por su conseguida estética de corte Neo Geo -uno casi puede escuchar la típica melodía de inicio al mirar las imágenes- sino también por apostar puramente por la experiencia clásica arcade, desarrollándose para muebles con conector Jamma.

Y es que la estética no lo es todo en un juego, pero que entre por los ojos, ayuda. En el caso de Skycurser, sus influencias se notan, haciendo una amalgama de resultado espectacular y puro sabor noventero. Cogemos un poco de Metal Slug, lo mezclamos con el gore de Splatterhouse, añadimos unos toques de homenaje a Doom y listo: una receta con sabor a éxito.

Skycurser es la epopeya del hombre solitario contra todo el mundo: la lucha por la expulsión de un enemigo venido del espacio exterior. Ciertamente una historia poco original pero, ¿quién la necesita a estas alturas? Destaca precisamente cómo se han imaginado los desarrolladores a estos enemigos venidos desde más allá de nuestro planeta, ya que desde el más humilde "masilla" hasta la nave más guerrera cuentan con elementos "orgánicos" que harán de su destrucción una fiesta de sangre y vísceras.

El protagonista de Skycurser, Guy Griffin, contará con su fiel nave, diferentes armas y powerups para hacer frente a esta avalancha que sufre la tierra. Precisamente el diseño de las armas le da un toque cómico al juego, ya que éstas se acoplarán al frontal de nuestra nave pero actuarán casi como si estuvieran siendo disparadas por una mano humana, con el peculiar caso de la 'shotgun' como mejor ejemplo de dicha sensación. El uso del armamento le añade un toque táctico al juego, ya que nuestro éxito se deberá en buena medida a saber seleccionar el arma que mejor se adapte a cada situación.

Hablando de oleadas de enemigos, en Skycurser nos enfrentaremos a ingentes cantidades de ellos. Los autores han denominado al juego como un 'Mid-Hell', definido como una especie de 'Bullet-Hell' donde lo que inundará nuestras pantallas serán los enemigos, no los disparos; enemigos que, literalmente, destrozaremos a golpe de puro gore. Y es que en el material promocional de Skycurser la palabra gore sale a relucir en más de una ocasión. Como ellos mismos nos cuentan, "*nos encantan sin ninguna duda los juegos de tipo Bullet-Hell, pero Skycurser tiene más en común con Doom y Splatterhouse que con DonPachi o Ikaruga*".

Estas intensas oleadas de enemigos ayudarán a potenciar la sensación de "solo contra el mundo", y es que Skycurser está pensado para un solo jugador; de ahí que, para no deslucir la ambientación, se haya apostado por no incluir un modo multijugador. El juego cuenta con el obligatorio modo historia, así como un "Meat Mode", una especie de time-attack que cambia en cada partida y que sería el único que podría llegar a albergar la posibilidad de jugar por parejas, aunque es sólo una posibilidad remota, con pocas papeletas para hacerse realidad.

El puro espíritu arcade que se respira en Skycurser es, nuevamente, una oda a un tiempo ya pasado, escrita por gente que se niega a que se pierda su espíritu. Como ellos mismos nos cuentan, "*amamos los juegos arcade. Si fuera por nosotros, todavía*



sistema:
Arcade/PC
origen:
Estados Unidos
desarrolla:
CREATIVE TEAM UP ABOVE
género:
Shoot'em up
jugadores:
1
lanzamiento:
Por determinar
web:
http://www.skycurser.com

Poco sabemos del pasado del grupo de desarrollo de Skycurser, más allá de que se trata de un grupo de entusiastas unidos por un objetivo común.
Chris Cruz, Phil Golobish y Brad Smith, forman este trío de jóvenes diseñadores y programadores empeñados en crear un nuevo matamarcianos homebrew que marque las diferencias. Todo comenzo cuando Phil y Chris comenzaron a coquetear con la idea de crear un shump arcade de pura cepa. Cuando Brad se unió al grupo en tareas de desarrollo todo empezó a cobrar vida y a lucir francamente bien, como podéis apreciar en las imágenes que acompañan este texto.

habría salones recreativos en cualquier esquina y allí estaríamos, jugando al Street Fighter". Y es precisamente esto lo que lleva a un equipo de tres desarrolladores a diseñar un juego pensado desde el inicio para máquinas arcade. "*Nuestra intención es lanzar el juego en primer lugar para muebles arcade compatibles con Jamma y, después, tal vez para otras plataformas*", responden a nuestras cuestiones. La idea es producir nuevamente muebles completos con su propio diseño, así como un kit compuesto por hardware y elementos decorativos para muebles ya existentes, dejando de lado por el momento versiones domésticas.

Skycurser se está desarrollando paralelamente en términos de hardware y software, contando con un prototipo de mueble con el que se ha realizado ya alguna exhibición. Prototipo que, por otro lado, ha tenido una aceptación más que positiva: "*La recepción entre los jugadores que han tenido la posibilidad de jugar ha sido muy positiva. A nuestro primer evento acudieron más de trescientas personas, y muchos jugadores hicieron cola durante una hora para jugar por segunda o tercera vez. Ver a la gente sonreír y esforzarse por entrar entre las mejores puntuaciones es una sensación que difícilmente se puede expresar con palabras.*"

La elección del hardware viene condicionada por el coste final para el jugador, ya que "*el desarrollo de una placa con chips y procesadores personalizados está fuera de nuestro alcance y elevaría el precio objetivo del producto en varios cientos de dólares*". Por lo tanto, el equipo de Skycurser ha preferido apostar por una solución más acorde a sus capacidades, manteniendo la compatibilidad con muebles Jamma con la vista puesta en animar a otros equipos de desarrolladores independientes, ya que su experiencia puede resultar positiva para otros estudios que se planteen abrazar nuevamente los muebles arcade. Eso sí, nos dejan claro que apostar por una arquitectura X86 o ARM va de la mano de adoptar soluciones de software libre. O, como ellos mismos nos cuentan, "nada de Windows", buscando un sistema más similar al conocido Taito Type X.



"Amamos los juegos arcade. Si fuera por nosotros, todavía habría salones recreativos en cualquier esquina y allí estaríamos, jugando al Street Fighter"

Vivimos en un momento en el que, al contrario que hace 20 años, las herramientas para crear nuestro propio juego están al alcance de cualquiera, o en sus propias palabras: "*Durante la cima de popularidad de los arcade nadie podía hacer y distribuir un juego arcade de forma independiente. La tecnología y los canales de distribución de entonces no lo permitían, era demasiado caro. Nuestro objetivo es cambiar eso, combinando hardware moderno y de bajo coste con herramientas de desarrollo con las que desarrollar autenticas experiencias de juego arcade*". Una de esas herramientas con las que trabajan es Game Maker: Studio, producto al que nunca nos cansaremos de agradecer, desde RetroManiac, tantas y tantas tardes





de diversión.

Sin fecha de lanzamiento a la vista, Skycurser promete ser una fuente de horas y horas de diversión para aquellos que finalmente puedan ponerle la mano encima. El equipo de desarrolladores de Skycurser está abierto a que cualquier particular o asociación pueda organizar un evento de demostración del juego, y ya está en conversaciones con algunas localizaciones fuera de Estados Unidos.Y es que, precisamente, el equipo busca que la gente pueda probar el producto -y, de paso, avisar de posibles errores- antes de su lanzamiento comercial. Así que, si tienes un mueble arcade en casa, puedes ponerte en contacto con ellos y ser de los primeros en probar Skycurser. "T*ambién nos encanta hablar de juegos casi tanto como hacerlos, así que estamos más que encantados de recibir una llamada de Skype*". No estamos mirando a nadie, Arcade Vintage...



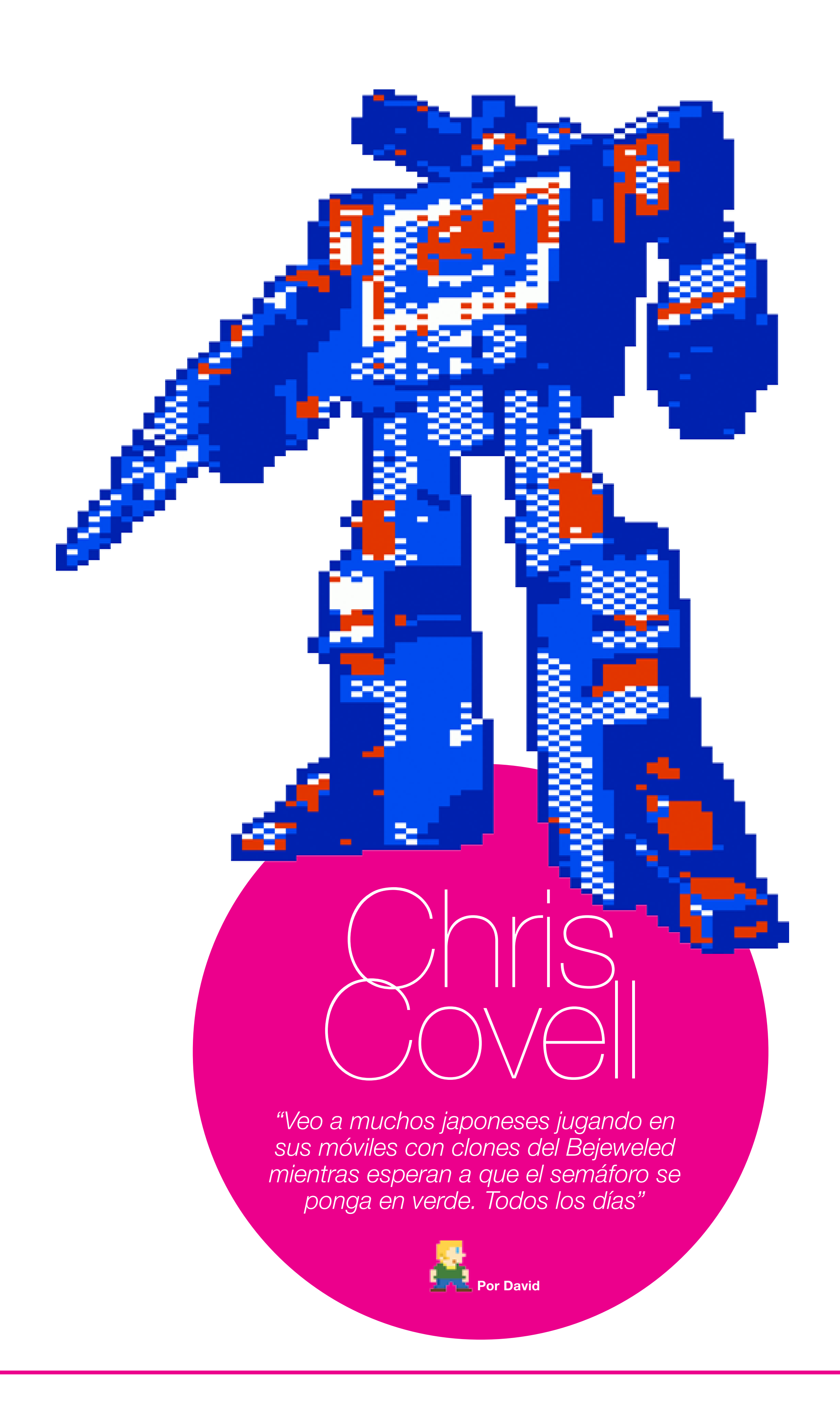


Pensando en el arcade. Skycurser está siendo diseñado en una resolución típicamente clásica: 320x240 píxels. El resultado es de una riqueza incuestionable en el que destacan las explosiones y todos esos pequeños toques 'gore' (sangre, ojos, etc.) que podéis ver en las capturas superiores. Por otro lado, y escuchando las críticas constructivas de sus fans, los desarrolladores han decidido reducir en un 25% el tamaño de la nave protagonista. Todo un acierto en nuestra opinión.

El mueble recreativa

Como en teoría Skycurser funcionará en una máquina recreativa tipo JAMMA (a pesar de estar siendo desarrollado mediante GameMaker), una de las primeras acciones 'publicitarias' consistió en anunciar a principios de año, un evento especial abierto al público en el que todo el que se acercara podría probar el juego directamente a los mandos de una máquina recreativa. Más de 300 personas se dejaron encandilar por el anuncio, y según parece se montaron no pocas colas para echar la consabida moneda por el cajetín.





Chris Covell

"Veo a muchos japoneses jugando en sus móviles con clones del Bejeweled mientras esperan a que el semáforo se ponga en verde. Todos los días"

Por David



Exprimiendo el hardware clásico: Aunque no dejan de ser demostraciones, algunos efectos de los trabajos de Chris resultan más que impresionantes.





Chris Covell es un canadiense que lleva ya un tiempo viviendo en Japón y que combina su trabajo con el gusto por los videojuegos y los sistemas clásicos. Chris realizó una interesante demo bautizada con el nombre de HuZERO, que era ni más ni menos que una espectacular adaptación del conocido F-Zero de Super Nintendo para PC Engine/TurboGrafx-16. Quisimos saber más acerca de cómo se vive en la actualidad la nostalgia y el retro en el país de los videojuegos por excelencia. Además, este prolífico autor de un buen puñado de demos y experimentos técnicos para consolas como Master System, NES o la propia PC Engine, nos contará algunos pormenores de su afición, de la escena indie en el país nipón, y de cómo parece que han cambiado los hábitos de los jugadores japoneses. Un relato apasionante de alguien que vive intensamente un país de contrastes como Japón. ¿Os lo vais a perder?

Hola Chris. Por favor, nos encantaría que en primer lugar te presentaras a nuestros lectores.

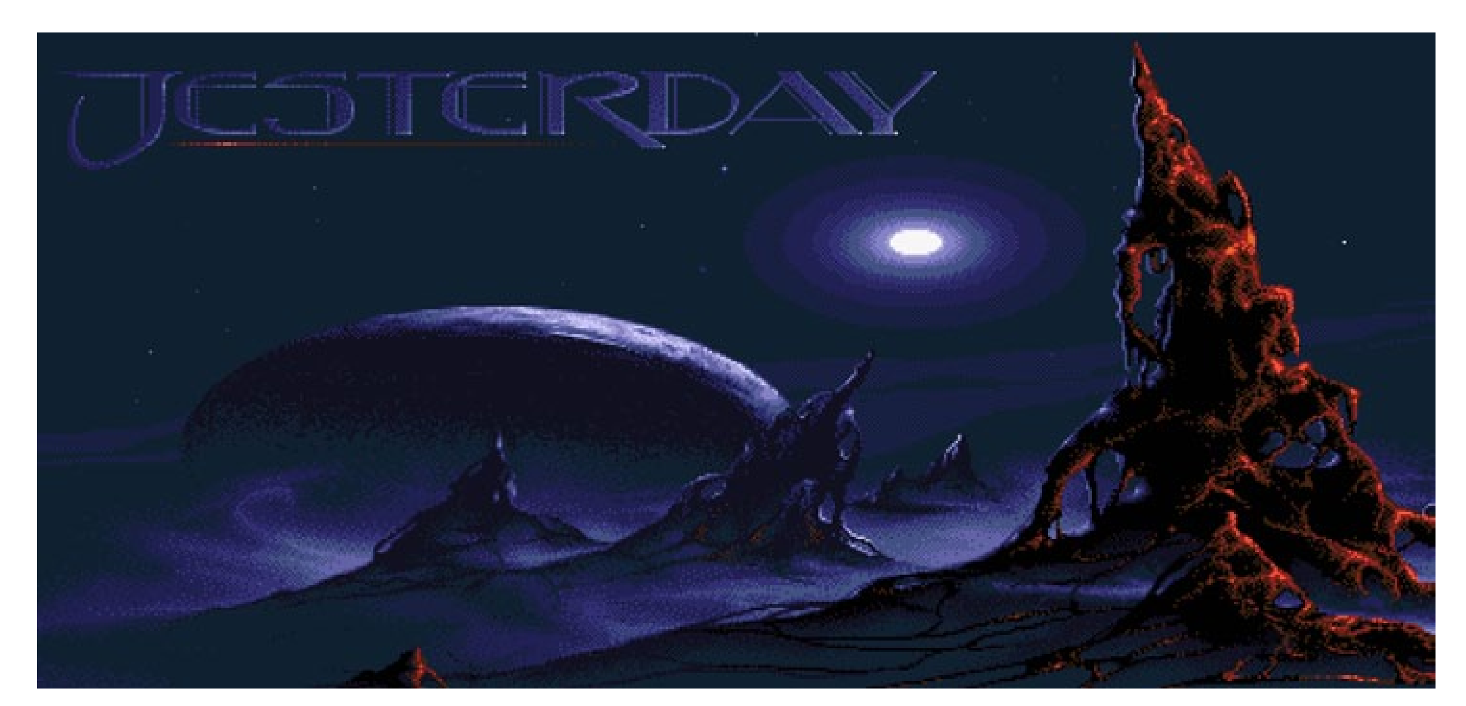
Chris: ¡Hola! Soy de Vancouver, Canadá, pero llevo viviendo en Japón desde 2002 como profesor de inglés. Estoy loco por los videojuegos retro, desde luego, y me encanta seguir jugando con mi vieja NES, TurboGrafx-16, Genesis o SNES... Nací en 1977, así que tengo algunos recuerdos de la era Atari, y desde luego mi cariño por los juegos de NES y los 16 bits proviene de mi juventud. Más o menos al final del Instituto me interesé un poco más por la programación de ordenadores, lo que me llevó a querer aprender programación en ensamblador para la NES, el Commodore 64 y otras máquinas retro. Así que puede decirse que llevo programando para sistemas clásicos desde más o menos 1998.

Uno de tus últimos proyectos es una impresionante demo para PC Engine a la que has llamado 'HuZERO', un juego inspirado en la conocida franquicia de Nintendo. Lo cierto es que corre muy suave y posee una paleta de colores vibrante y atractiva. ¡Incluso nos pareció ver algunos efectos de semi transparencia! Un momento, ¿transparencias en PC Engine? ¿Cómo lo hiciste?

Chris: La mayor parte de estos pequeños trucos provienen de mi experiencia con sistemas como NES o PC Engine, limitados y que se basan en tiles gráficos y sprites. Por ejemplo, he aprendido como en ocasiones los sprites pueden sustituir el fondo, y en otros enmascarar dicho fondo. Además, tanto la NES como la PCE sólo tienen una capa para los fondos, así que es importante sacarle todo el rendimiento posible, modificando los parámetros del scroll en cada línea. Quizás ésta sea la forma más sencilla de conseguir un scroll parallax y efectos tipo 'warping' sin tener en cuenta el método de la 'fuerza bruta', mediante la que se recalcularían todos los gráficos y se mandarían a la memoria de los tiles. Básicamente, en muchas de estas consolas basadas en tiles (al contrario que en un ordenador con un buffer intermedio), queremos escribir lo mínimo en la memoria de los tiles gráficos, ya que la CPU hace la mayor parte del trabajo, y la PPU/VDP limita el acceso a la memoria de vídeo. Así que para preparar este tipo de efectos (como la transparencia) lo mejor es mezclar un buen uso de paleta de colores y algo de 'magia' con los sprites o los fondos, de modo que consigamos un efecto curioso para un sistema limitado.

Hablando de magia, ¿alguna curiosidad o secreto que puedas compartir con nosotros sobre el desarrollo de HuZERO?

Chris: Hummmm... en realidad nada especialmente









impresionante, pero sí que es cierto que mis juegos suelen incluir algunos secretillos y Huevos de Pascua que están esperando a ser descubiertos. Y sobre la música del juego, no la compuse ni la remezclé para sonar durante el juego. Sí que hice unos temas para el inicio y el fin del juego. Quería que sonarán lo más parecidos posible al sonido típico de Super Nintendo, así que 'ripeé' (ejem... más o menos) un par de samples del F-Zero para SNES (cortitos, de 32 o 64 bytes de longitud), para poder usarlos directamente en la memoria de sonidos de la PCE. De este modo obtengo un sonido similar a la trompeta en la intro, o el del bajo en la música durante la partida, bastante similares a los sonidos originales. Sólo echo de menos el filtro lowpass y la capacidad de reverb de la SNES :-)

¡Guau! Esto demuestra bastante conocimiento de cómo pueden funcionar estos sistemas más clásicos. ¿Crees que los diseñadores y programadores llevaron a la PC Engine hasta sus límites en aquel tiempo?

Chris: No, creo que no. Los primeros programadores de la PCE en Japón, por ejemplo, utilizaban las mismas herramientas de desarrollo que se usaban en juegos para Famicom, obteniendo a cambio unos gráficos con aspecto excesivamente cuadrado y una apariencia, en general, muy plana. Creo que básicamente concebían los juegos para PCE como versiones algo superiores a lo que se hacía para Famicom. Muchos de los juegos de Hudson, por ejemplo, utilizaban 8 colores por tile, cuando el límite son 16, simplemente porque comprimiría mejor al finalizar el desarrollo.

"La mayor parte de estos pequeños trucos provienen de mi experiencia con sistemas como NES o PC-Engine, limitados y que se basan en tiles gráficos y sprites. Por ejemplo he aprendido como en ocasiones los sprites pueden substituir el fondo, y en otros enmascarar dicho fondo"

Otros juegos creados en Estados Unidos, como Battle Royale o Camp California, tenían un aspecto realmente bueno, usaban muchos colores y se percibía que la programación estaba más elaborada. Una pena que la jugabilidad y las mecánicas no estuvieran tan refinadas como en los juegos japoneses producidos por aquel entonces. Los juegos de NEC Avenue, como After Burner II, Out Run y Darius sí que estaban realmente bien programados, así que respeto mucho su trabajo.

El desarrollo de juegos para PC Engine sufrió un salto cualitativo a partir de 1991-1992, cuando comenzaron a usarse buenos trucos de programación, gráficos adecuados, etc. Pero por desgracia quizás ya era demasiado tarde, en un momento en que la consola encaraba el final de su vida comercial.

¿Tus favoritos en PC Engine?



Un puzle de los buenos. Tongueman's Logic para PC Engine es un juego completo adictivo y muy bien realizado.

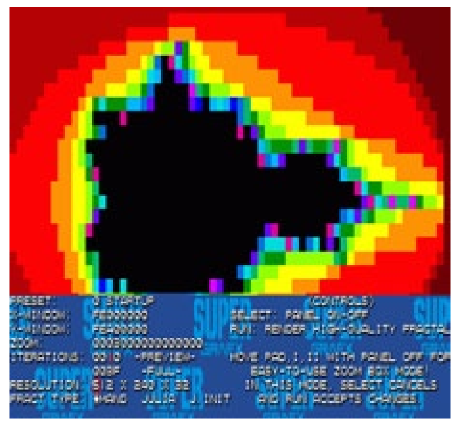
Chris: Pues la serie Bonk (PC-Kid), las entregas de Legendary Axe, Neuropia, Super Star Soldier, Soldier Blade, Devil's Crush, Dracula X, Gate y Lords of Thunder, NEXZR, y muchos otros juegos tipo matamarcianos que aparecieron para la consola.

Sí, son juegos realmente rápidos, coloristas y muy divertidos. Un paso adelante en comparación con la primera generación de juegos para la máquina. Soldier Blade es impresionante, el espacio que ocupa en la pequeña tarjeta de PC Engine, ¡y ese musicón! ¿Cuáles dirías que son tus favoritos en otros sistemas clásicos?

Chris: Seguramente los habituales... Super Mario 1-4, Mega Man 2 y 3, Duck Tales, Journey to Silius, Batman, Ufouria, Pilotwings, F-Zero, Smartball/Jerry Boy, Picross, Gunstar Heroes, Steel Empire... ¡La lista seguiría y seguiría para muchas plataformas diferentes!

Sí, se ve que eres amante de todos esos sistemas de 8 y 16 bits. De hecho, en tu web podemos ver un buen puñado de proyectos para PC Engine, Master System o NES. Quizás sea Tongueman's Logic el juego más completo, en realidad creo que estuviste trabajando como un par de años en él. ¿Cómo fue el desarrollo de ese juego en particular?

Chris: La parte del desarrollo fue realmente divertida, sobre todo crear los gráficos para el fondo y aplicar los típicos trucos de escalado y colores. Encontrar o diseñar los puzles fue algo más aburrido, desde luego. Quería encontrar (o dibujar por mí mismo) iconos y gráficos reconocibles de los videojuegos más populares, pero la mayoría de ellos sólo encajaban



en una medida de 16x16. Así que encontrar muchos puzles de tamaños diferentes me tomó cierto tiempo.

Pero el punto más débil en el desarrollo casero en PC Engine era, y sigue siendo, el aspecto musical. Ahora hay algunas herramientas que convierten datos en formato MML a código, pero nada tan definido, o amigable, como pueda ser el habitual tracker que se encuentra disponible para otras consolas, y especialmente para ordenadores. Tampoco tengo talento musical, así que no puedo usar simplemente un archivo MOD o similar, y por supuesto no tengo ni idea de cómo crear una herramienta que convierta los MOD al formato que necesito. Así que he tenido que optar por 'ripear' la música, emulando el SID por mi cuenta, o preguntar a músicos que me pasaran temas para mis proyectos.

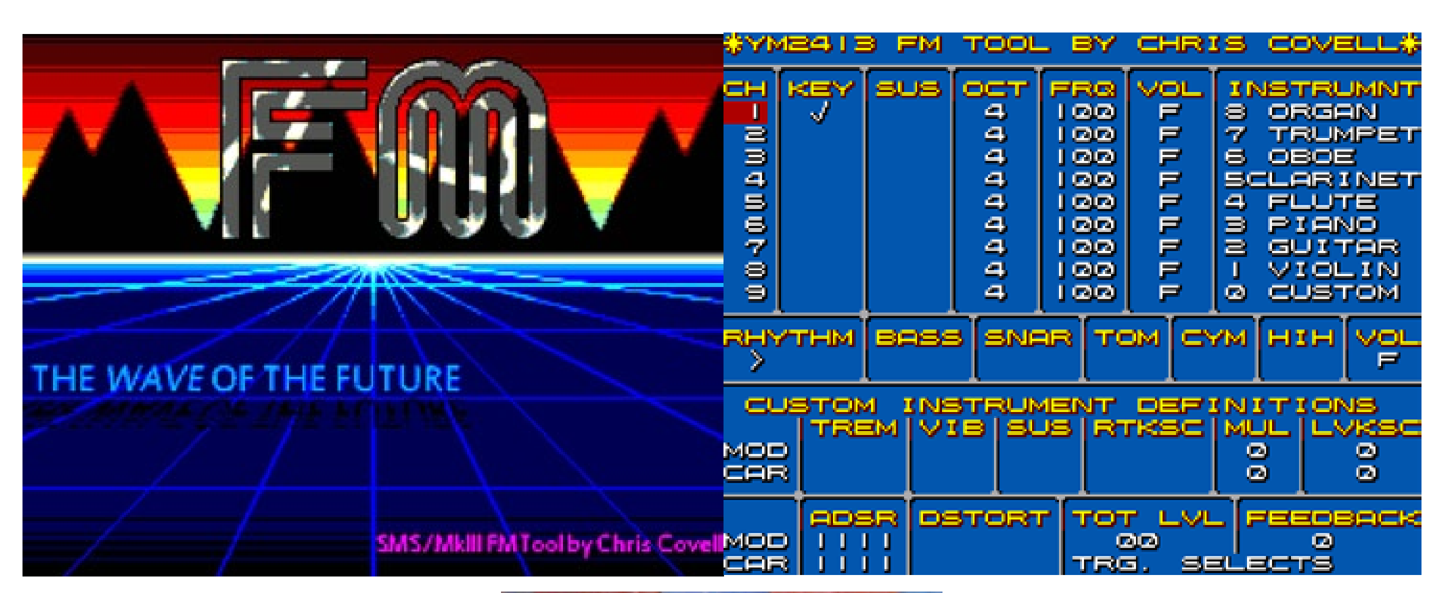
¡Entonces deberíamos hacer un llamamiento a todos esos desarrolladores y pedirles la creación de una especie de tracker para PC Engine! En fin, otros proyectos interesantes en tu haber son el Fractal Engine, la demo para Supergrafx o el resto de demos de colores y alta definición. ¡Realmente



nos parecen experimentos muy interesantes! Nos encanta echarle un ojo a todo esto y darnos cuenta de lo que se podía conseguir en un hardware relativamente antiguo, de una forma similar a lo que se hacía en la demoescena en los 80 y 90.

Chris: Sí, especialmente en el caso de la NES y la PC Engine, parece que había bastante desinformación acerca de sus características técnicas. En ocasiones te encuentras con errores en revistas o en páginas web en las que se afirma que "La Famicom japonesa no tiene un canal DPCM (sample) como tiene la NES", o "La PC Engine utiliza una resolución de 256x192 pixels para sus juegos". Cosas ridículas como ésas. Así que en realidad un puñado de mis demos eran simplemente responder a preguntas que me hacía del tipo: "¿Esto que dicen es cierto?". Las demos son una evidencia perfecta para desmentir afirmaciones de ese tipo.

Parece que sabes programar, pero que también diseñas tú mismo los juegos, dibujas los sprites,



los tiles... ¿Cuáles son las herramientas que utilizas para tus creaciones?

Chris: Honestamente, no soy un buen artista. Soy incapaz de dibujar una forma humana, y no conozco técnicas de pintado. Sin embargo, comencé a 'jugar' con Deluxe Paint IV en el Amiga, allá por 1993, e hice un puñado de animaciones y pequeños experimentos gráficos, gradientes, efectos de sombreado, escalado, rotaciones, pixel art... Siempre me lo he pasado bien creando cosas con Deluxe Paint (o con Brilliance) y hoy en día es lo que sigo usando para mis demos en NES, Master System, PC Engine, etc.

Para la generación de tablas de datos que suelen utilizar mis demos, normalmente creo una serie de funciones matemáticas en OpenOffice Calc o en alguna aplicación de ésas de funciones antigua, como Pan/Anthrox... ¿no se llamaban así?

Aunque bueno, hace unos meses un chico llamado Touko publicó una pequeña utilidad que permite remapear los colores de una imagen a la paleta de la PC Engine, al tiempo que se optimiza el espacio para los tiles y el mapa. La verdad es que es bastante útil, aunque por el momento no creo que pueda competir con la precisión de la edición de paletas y la adaptación de colores que ofrece Deluxe Paint.

¿Y qué tal hacer un juego totalmente nuevo para el sistema? Parece algo perfectamente factible, ¿o no entra dentro de tus planes?

Chris: No tengo planes para el futuro, ¡aunque tampoco descarto hacerlo!

Desde luego muchos guardamos un rincón en nuestros corazones para el genial programa de Electronic Arts. Háblanos también del apartado de tu página web en la que hablas de revistas de videojuegos, libros, hacking, cosas curiosas... sobre todo relacionadas con la vida en Japón. Nos encantan. De algún modo, creemos que



"El punto más débil en el desarrollo casero en PC Engine era, y sigue siendo, el aspecto musical. Ahora hay algunas herramientas que convierten datos en formato MML a código, pero nada tan definido, o amigable, como pueda ser el habitual tracker"

hemos perdido la inocencia y la sorpresa que nos ofrecían las revistas hace unos años. ¿Qué ha pasado?

Chris: Bueno, toda la industria del libro y las revistas sufrió un impacto enorme a medida que la Web crecía, provocando que una industria que dependía mayormente de la publicidad se viera seriamente comprometida. Además, en el pasado las revistas eran prácticamente la única fuente de información sobre videojuegos, aunque fuera dos meses después, así que esa especie de nerviosismo o impaciencia por saber qué nos íbamos a encontrar en el siguiente número, obviamente ha desaparecido de nuestras vidas. Pero creo que es importante recordar que esa emoción que estamos perdiendo es más bien un efecto psicológico, no algo que se pueda medir y que esté mal en el mundo 'moderno'.

Una pregunta divertida: ¿RGB o vídeo compuesto? ;) Jeje. Ya en serio, ¿el problema es con nuestros televisores nuevos y los sistemas clásicos o que quizás en el pasado no conocíamos ese tipo de conectores de vídeo y nos conformábamos con lo básico?

Chris: No, creo que no. Recuerdo que de niño me peleaba con los diales del televisor para eliminar las típicas interferencias de la señal RF, o si no tenía más remedio que enchufar el sistema a una televisión en blanco y negro, saber que en realidad eso no era lo óptimo. Por supuesto que el orden correcto de conexión para cualquiera que tenga cierto respeto por sí mismo es el siguiente: cualquier cosa en un televisor LCD <<<<<<< Vídeo compuesto en un monitor CRT <<< RGB en un CRT ;)

Un tema peliagudo, por supuesto, sobre todo para los más puristas. En cualquier caso, las capturas que tienes en tu web, comparando diferentes calidades en los conectores de vídeo habituales, son realmente interesantes, pero parece que detrás hubo mucho trabajo para realizarlas. ¿Cómo fue el proceso? ¿Eres lo que podría denominarse un 'experto en hardware'?

Chris: No tengo mucho conocimiento en el diseño de hardware, pero puedo hacer algo de diseño de circuitos y soldar... y reparar, claro.

¡También puede ser que soy algo tacaño! Mientras que a algunos no les importa lo más mínimo gastarse un dineral para comprar una tarjeta capturadora RGB para sus ordenadores, yo lo hago con una caja capturadora de vídeo compuesto y S-Vídeo, y luego



hago la separación RGB por mi cuenta con unos circuitos muy simples. También es verdad que esas capturas las hice cuando residía en el noreste de Japón y una buena tienda de ordenadores estaba a más de 3 horas de costoso viaje en el tren bala...

Además de ese apartado sobre revistas y demás, también nos lo hemos pasado muy bien leyendo tu blog sobre todas esas locuras típicas de Japón. ¿Cuándo te fuiste a vivir a ese país? ¿Y qué nos puedes contar del famoso barrio de Akihabara? ¿Cumple todas las expectativas?

Chris: Akihabara está muy chulo, y es muy divertido sumergirte en una docena de tiendas que valen la pena por la cultura del videojuego que podemos encontrar en su interior. Algunas tiendas tipo franquicia que venden DVD/CD en todo el país, también siguen vendiendo algunos juegos para Famicom, Super Famicom y PC Engine, lo cual es algo que jamás verás en Canadá o los Estados Unidos a estas alturas. Seguramente esto es algo que también desaparecerá en los próximos 5 o 10 años en Japón, a juzgar por los cambios que he ido apreciando en el tiempo que llevo viviendo aquí. En cualquier caso, por fortuna siempre habrá lugar para los videojuegos retro en tiendas especializadas.

¡Vaya! Eso es algo que quizás no esperábamos de un sitio como Japón. ¿Qué está cambiando?

Chris: Más o menos como ocurre en las tiendas de segunda mano de Norteamérica, los videojuegos que salen a la venta son normalmente de PS2 o para consolas posteriores. Durante el tiempo que he vivido en Japón he visto como en algunas tiendas lo que antes era una estantería completa de juegos retro ha pasado a ser una simple balda, hasta el punto en que incluso algunos juegos para Famicom están 'escondidos' en un cajón del dependiente, esperando a que alguien pregunte por ellos. Así que sí, mi generación favorita de videojuegos retro está dejando de ser el objetivo de los vendedores más o menos generalistas.

¿Hay algo que eches de menos de Canadá?

Chris: Echo de menos ante todo a mi familia, amigos y esos paisajes naturales que hay alrededor de mi ciudad de origen. Desde luego también hay bellos parajes naturales en Japón, y podría llegar a estos espacios en media hora si quisiera, pero son meros oasis verdes en comparación a lo que puedo encontrarme a 15 minutos andando en el norte de Vancouver (¡lo siento por quejarme!).

También echo mucho de menos la típica comida americana, los aperitivos, etc. Lo compenso de alguna manera preparando mis propios platos como tacos, hamburguesas, o los perogies, aunque desde luego es fácil apreciar la sana cultura culinaria que poseen en Japón.

En la actualidad hay un montón de desarrollos retro y indie, y muchos estudios hacen lo que llamamos juegos 'neoretro'. ¿Es que echamos de menos algo en los desarrollos AAA? ¿Por qué nos centramos tanto en nuestro pasado?

Chris: Hummmm... quizás sea la industrialización del desarrollo de los videojuegos frente a la personalización de los juegos antiguos, en los que los autores estaban perfectamente identificados. La tecnología en las consolas modernas requiere de grandes equipos de producción para mantener una calidad aceptable, aunque también provoca que estos grandes equipos pierdan de vista lo que se supone que es un videojuego divertido.

Y sobre el movimiento indie en Japón. ¿Cómo es visto en el país? Parece que el doujin se está pasando al mercado comercial con lanzamientos como La-Mulana o Astebreed.

Chris: Sí, pero los juegos para móviles basados en pagos están desestabilizando de alguna manera la parcela que de alguna forma tenían los juegos indies. Hay juegos independientes muy chulos en el PC (dejando aparte los típicos basados en chicas y tal), pero a medida que el ordenador se va alejando de su concepto como máquina para jugar, y las tabletas y los móviles se van afianzando como productos para divertirse, los indies tendrán que competir en un mercado que ya está sobresaturado.

Desconozco cómo ven los japoneses el desarrollo indie, la verdad. Lo que sí veo es a muchos japoneses jugando en sus móviles con clones del Bejeweled mientras esperan a que el semáforo se ponga en verde. Todos los días.

¡Vaya! Así que parece que los juegos para móviles son el futuro. ¿Nada comparable a ver a gente jugando con consolas portátiles? ¿Quizás sólo a niños? ¿Puede que aún tengamos una visión distorsionada desde Occidente al respecto?

Chris: Pienso que jugones de todas las edades seguirán jugando con sus portátiles, como la 3DS, etc., así que quizás tengamos una visión un poco distorsionada del mercado. En Japón, especialmente la DS, disfrutó de un corto periodo de popularidad entre personas que normalmente no juegan y adultos, gracias a cartuchos como Brain Age o los programas de aprendizaje de inglés, pero de repente fueron olvidados, y ahora los adultos consideran nuevamente la DS y la 3DS como aparatos para niños. Es como una especie de amnesia colectiva. Es cierto que puedes ver a muchos niños jugando con sus 3DS, pero el resto de la población anda enganchada a sus juegos para móviles.

gasega68k

“Creo que hay cosas que no fueron bien explotadas en su día”. Entrevistamos a Gasega68k, creador del alucinante Wolfenstein 3D y otros esfuerzos técnicos impresionantes para Mega Drive.



A día de hoy, Mega Drive es una máquina que está bien documentada y que, gracias a nuevas herramientas, está viviendo una segunda juventud. Muchos nuevos proyectos para la máquina de Sega nos han llamado últimamente la atención, como puedan ser las creaciones de 1985 Alternativo y su espectacular proyecto Antarex. Recientemente nos hemos fijado en varios proyectos que, curiosamente, vienen de la misma persona, hecho que ha provocado la inmediata puesta en marcha de la maquinaria de RetroManiac para saber más sobre dichos proyectos. Nos referimos, por supuesto, a la conversión de Wolfenstein 3D y la demo simulando el Modo 7 de F-Zero creadas por Gabriel Goncalves, conocido en el mundillo como Gasega68k. Gabriel ha tenido la amabilidad de contestar a nuestras preguntas y explicarnos un poco más cuánto da de sí un sistema como Mega Drive.

Cuéntanos, ¿por qué te embarcaste en el proyecto de crear una nueva conversión de Wolfenstein 3D para Mega Drive?

Gabriel Goncalves: Bueno, en realidad no tenía planeado hacerlo. Esto comenzó cuando alrededor de julio de 2012 estaba investigando sobre el raycast y me pregunté cómo sería hacerlo en Mega Drive/Genesis; después de intentar con varios métodos, logré hacer dos versiones que funcionaron muy bien, basado en dos fuentes diferentes. Al principio no estaba seguro de si esto sería sólo una demo, pero cuando lo publiqué por primera vez y vi que recibió buenas críticas, decidí que debía completarlo.

¿Podrías explicar a nuestros lectores en qué consiste el raycasting?

Gabriel: Yo no conocía lo que era un raycast hasta que me puse a averiguarlo hace unos 3 años. Además tampoco soy un experto, pero si quisiera explicarlo de una manera sencilla diría que un raycast es una manera de crear un mundo 3D basado en un mapa en 2D, pero si vamos más a fondo la idea básica es ésta: antes que nada, el mapa es una cuadrícula en 2D -en el caso de Wolfenstein es de 64x64- en la que cada cuadrado puede ser 0 (nada, no hay pared) o un valor cualquiera (que vendría a ser una pared y el valor es el número de la textura).



sistema:
Mega Drive
origen:
Venezuela
desarrolla:
Gabriel Goncalves (gasega68k)
género:
Shooter en primera persona
lanzamiento:
Disponible
web:
http://goo.gl/SwS6CB

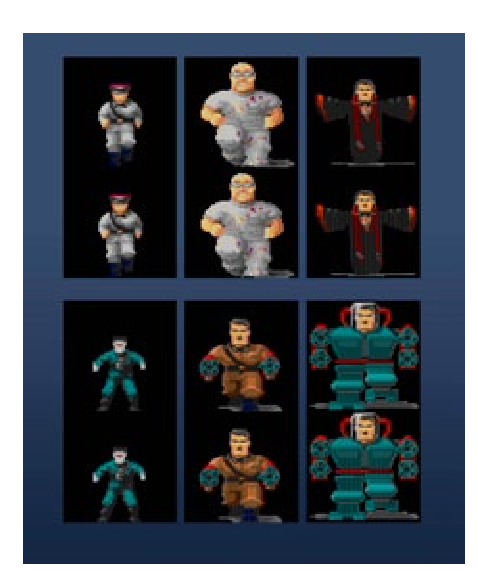
La conversión basada en el original para PC es muy fidedigna, e incluye el mapeado completo, los objetos y los enemigos. Incluso los secretos (te hartarás de 'empujar' paredes) están ahí, donde recordábamos después de más de 20 años desde que jugamos por primera vez la obra maestra de id Software. Gasega68k también ha incluido una útil función de salvado semiautomático cada vez que acabamos un nivel, y desde el menú de opciones nos permite configurar el mando de control (es compatible con 6 botones) para que personalicemos los botones a nuestro gusto.







Casi calcado al original. Es sorprendente el nivel de parecido que tiene la producción *homebrew* de Gasega68k con el original. Además, lejos de conformarse con reproducir sólo lo básico, el diseñador venezolano ha incluido todos los capítulos del juego en su versión para la 16 bits de Sega.



Por cada columna X de la pantalla (es decir, por cada línea vertical de la pantalla, de izquierda a derecha y dependiendo del ancho del área de visión - si, por ejemplo, es de 320x160, serán 320 veces) se "envía un rayo" (es una manera de decirlo) que comienza desde la ubicación del jugador, con una dirección que depende de hacia dónde está orientado el jugador y la coordenada X de la pantalla. Entonces este "rayo" avanza hacia adelante en el mapa 2D hasta que encuentra un cuadrado que es una pared. Cuando encuentra la pared, se calcula la distancia de ésta hasta el jugador, y se usa esta distancia para calcular cuán grande se va a dibujar esa pared; mientras más lejos, más pequeña se verá en la pantalla, y mientras más cerca, más grande se verá. El cuadrado indicará qué textura se va a usar; luego se calcula en qué posición exacta se encuentra dentro del "cuadrado" para luego dibujar la columna de la textura que corresponde.

¿Cómo fue el proceso que seguiste para implementar gráficos, música, lógica, etc. en tu programa? ¿En qué versión te basaste? ¿La original para ordenadores? ¿En qué estado se encuentra el proyecto en la actualidad?

"Este juego está basado en la versión de PC (ordenadores); la música, lógica y gráficos son los de esa versión. El proceso de convertir los gráficos (especialmente las texturas de paredes y enemigos) ha cambiado con el tiempo, porque he conseguido formas de hacerlo más rápido y mejor"

Gabriel: Este juego está basado en la versión de PC (ordenadores); la música, lógica y gráficos son los de esa versión. El proceso de convertir los gráficos (especialmente las texturas de paredes y enemigos) ha cambiado con el tiempo, porque he conseguido formas de hacerlo más rápido y mejor con programas como GraphicsGale, y también con herramientas que he hecho; quizás algunos no lo saben, pero en este juego las texturas de paredes y enemigos tienen 16 colores pero, gracias al "dither"(cuando se mezclan dos pixeles de 2 colores diferentes para formar otro color), se simulan más de 16 colores. Actualmente el proyecto se encuentra quizás en un 80%: tengo todos los gráficos hechos (texturas de paredes y enemigos), falta la música de dos episodios (unas 10) y un poco de código.

¿Qué fue lo más complicado de implementar en un hardware limitado como Mega Drive, sobre todo en términos de la memoria?

Gabriel: Lo más complicado no ha sido la memoria. El espacio libre de RAM en este juego es de unos 8KB (quizás un poco más) y el espacio en ROM va a estar entre 2.5 y 3 MB (de 20 a 24 Mbit); lo más complicado han sido los gráficos (las texturas de paredes, enemigos y objetos) - como dije anteriormente tengo que convertirlos a 16 colores con "dither" para simular más colores.

¿De qué te sientes más orgulloso de esta conversión no oficial del juego? ¿Qué has dejado fuera o te hubiera gustado incluir pero no ha sido posible?

Gabriel: Me gustó que fuera posible incluir todo del juego original (o mejor dicho, va a ser posible) y que haya podido mantener una buena tasa de cuadros por segundo al ir agregando los enemigos.

Lo que me hubiera gustado es hacerlo con el engine más rápido y pulido, dotando al juego de un área de visión mayor, porque en el transcurso del desarrollo de la conversión he conseguido otras formas de mejorar el engine. De hecho, hice varias demos con mayor tamaño del área de visión y aún con una tasa de cuadros por segundo mayor; por ejemplo, tengo una demo con una resolución de 240x160 funcionando entre 20-26 cuadros por segundo (sin enemigos ni objetos, claro). Me hubiera gustado utilizar este método para el juego, pero el





problema es que el juego ya está muy avanzado y para cambiar eso, tendría que modificar muchas cosas y, además, creo que el engine actual del juego es suficientemente rápido para ser jugable. De todas formas, seguramente utilizaré este engine, que es mas rápido, en otros juegos, quizás en otra versión de Wolfenstein.

Aunque aún no he descartado completamente la idea de utilizar el engine mas rápido en Wolfenstein 3D, porque en la Semana Santa pude avanzar bastante en el desarrollo del juego y me he dado cuenta que el juego podría "caber" en 2MB, pero para eso tendría que comprimir algunas cosas y además con ese nuevo método de raycast que hice puedo ahorrar más memoria en código, y si con todo ello puedo hacer que el juego quede en 2MB (o 16 Mbit), entonces sí cambiaría el engine.

Mega Drive vs SNES. La eterna pregunta. ¿Con cuál te quedas y por qué? ¿Qué aspectos dirías que son los más fuertes en cada una de estas máquinas míticas de los 16 bits?

Gabriel: Es una pregunta difícil, en realidad no podría escoger una, yo me quedaría con las dos, ambas tienen muy buenos juegos. Yo creo que el aspecto más fuerte en SNES son los colores, el Modo 7 y otras cosas más en el hardware, pero Mega Drive tiene la ventaja de su procesador y programar para ella es mucho más fácil, además se pueden hacer muchas cosas por software.

Ahora tomas como referencia F-Zero de SNES, uno de los primeros baluartes del conocido Modo 7 de la consola de Nintendo. En las primeras pruebas parece que la resolución por el momento es baja, pero a medida que vayas descubriendo optimizaciones, podrás mejorarlo. ¿Hasta dónde crees que podrás llegar? ¿Algo similar al original? ¿Mejor?

Gabriel: La resolución es baja para poder mantener un buen framerate. Si logro optimizar más, aumentaré la resolución, pero no creo que sea posible hacer algo similar al original en cuanto a resolución y cuadros por segundo, a menos que use un chip externo para ello. Quiero intentar hacer algo similar al original en cuanto a jugabilidad y mantener al menos una tasa de entre 20 y 30 FPS.

¿Conoces HuZERO? Una pequeña demo técnica para PC Engine que también tomó como referente el cartucho de carreras espaciales de la Super (Nota: puedes leer la entrevista a Chris Covell en este mismo número de RetroManiac)

Gabriel: Sí, esto lo vi hace unos meses. Ya había intentado hacer un "Modo 7" hace un tiempo en Mega Drive pero cuando vi esa demo me inspiró y me propuse a hacerlo en Mega Drive.

> **"Yo me quedaría con las dos, ambas tienen muy buenos juegos. Yo creo que el aspecto más fuerte en SNES son los colores, el modo 7 y otras cosas más en el hardware, pero Mega Drive tiene la ventaja de su procesador y programar para ella es mucho más fácil"**

¿Crees que una máquina como la Mega Drive fue realmente bien explotada a lo largo de su vida comercial o es ahora, gracias al empuje de desarrolladores como tú, cuando de verdad vemos lo que es capaz de hacer?

Gabriel: Creo que hay cosas que no fueron bien explotadas, me imagino que debido al tiempo que tenían los desarrolladores para hacer los juegos, y que quizás no tenían la oportunidad de experimentar más, pero eso no sólo pasa con Mega Drive.

Una vez visto de lo que es capaz la Mega Drive simulando un Modo 7 como has hecho con tu demo de F-Zero, ¿hasta dónde piensas llegar? ¿Se queda en una simple exhibición de lo que Mega Drive es capaz de hacer, o piensas desarrollar aún más y acabar haciendo un juego? ¿Veremos algún día un port completo de F-Zero para Mega Drive por tu parte?

Gabriel: Yo espero hacer quizás dos juegos con esto: uno al estilo F-Zero que he llamado G-Zero (no sería un port de F-Zero, sino un juego nuevo) y otro al estilo Super Mario Kart, para el que aún no tengo un nombre definitivo.

Viendo lo bien que se te está dando desarrollar para Mega Drive, ¿vas a sorprendernos con algo para otro sistema o vas a seguir enfocado en la máquina de Sega? ¿Cuáles son tus próximos proyectos?

Gabriel: Mis proyectos más cercanos serían: Spear Of Destiny (que es una precuela de Wolf3D, lanzada unos meses después de Wolf3D). También están los juegos con Modo 7, un nuevo Wolf3D basado en la versión de Mac/3DO o uno completamente nuevo, y el juego de Star Wars que quiero comenzar a hacer en unos meses o a finales de año, y que tendría escenas en 3D al estilo Starfox (como la demo de Starfox3D que hice), escenas 3D con raycast; también usaría muchas cosas que he aprendido con el tiempo, scaling, rotación, etc.

Y ademas de Mega Drive/Genesis, pienso hacer algo con Sega/Mega CD, 32X y también más adelante (¿en unos años?) con otras consolas como GBA o N64 y otras.

Un millón de gracias por tu tiempo, Gabriel :)



locomalito gryzor87 marek

Un diseñador de videojuegos, un músico y un ilustrador. El equipo que obra maravillas como Maldita Castilla prepara para el futuro The Curse of Issyos y Star Guardian

Por David

Mostrando la primicia. Marek muestra a Juan y Javier un completo PDF con información sobre Horizone, el proyecto en el que se encuentra trabajando en solitario en la actualidad.

Una tarde típica del mayo primaveral malagueño tuvimos la oportunidad de compartir una sesión de un par de horas con Juan (Locomalito), Gryzor87 (Javi) y Marek en la agradable terraza de la casa de Javi. Unas bebidas y algunos aperitivos sirvieron para soltarles la lengua y que nos contaran lo último acerca de sus proyectos actuales: The Curse of Issyos, Star Guardian y Horizone, una exclusiva que nos muestra orgulloso Marek y del que encontraréis más información en páginas anteriores. Así pues, nos sentamos expectantes, encendemos la grabadora y empezamos esta interesantísima charla.

Locomalito: ¿Tú pasas mucho del E3, no?

RetroManiac: Sí, bueno, anteriormente lo seguía con más asiduidad, pero ahora quizás no tanto. En cualquier caso, durante el evento se presentan un montón de juegos de los que no llegamos a saber nada. En los medios más o menos especializados siempre salen los mismos triple A de siempre.

Gryzor87: Claro, al final resulta que son los juegos de siempre los que llegan al gran público.

RetroManiac: Pues sí, ¡pero para eso estamos nosotros! Para contribuir con nuestro granito de arena y compartir juegos minoritarios con todo aquél que pueda estar interesado. Así que, bueno, estamos aquí con Juan, Javi y Marek. Juan que programa y diseña videojuegos, Javi que se encarga de la música y Marek que..,

Marek: Hago las portadas.

RetroManiac: Sí, las portadas, artwork…

Marek: Sí, algo así.

RetroManiac: ¿Cuándo comenzaste a trabajar con Juan, Marek?

Marek: ¿Cuándo le conocí?

David: Sí.

Marek: Creo que fue en 2008, cuando un amigo me mostró 8-bit Killer y me sorprendieron muchísimo el estilo y los gráficos, tan diferentes a lo que estábamos acostumbrados en ese momento, así que rápidamente me puse en contacto con él para comentarle que me había gustado mucho su juego. En aquel tiempo tenía una web dibujada con lápices muy curiosa, y fue cuando me compré mi primera tableta, una Bamboo de



The Curse of Issyos

sistema:
Windows
origen:
España
desarrolla:
Locomalito
género:
Plataformas/Aventura
lanzamiento:
Por determinar
web:
http://goo.gl/bfWTrx

Juega como un valiente pescador y rescata a tu hija de Issyos, una isla griega que ha sido castigada por los dioses del Olimpo. The Curse of Issyos es un plataformas de acción de estilo retro, con nada excepto lo habitual en un juego de 8 bits: enemigos, monstruos de final de fase, pasajes misteriosos, algo de exploración, secretos y aventuras.
El juego toma influencias de las películas del titán de los efectos especiales Ray Harryhausen y juegos de 8 bits como Vampire Killer, Rastan, Rygar o Ninja Gaiden.







Wacom que venía con un software para ilustración, y lo primero que hice fue hacer unos bocetos inspirados en el juego de Locomalito.

Locomalito: Sí, Marek en realidad se puso en contacto conmigo justo en el momento en que estaba pensando en portadas para mi juego, una especie de mix entre sprites del juego y dibujos hechos por mí, pero nada definitivo, y resulta que Marek tenía una visión diferente del juego; muy interesante, algo distinto a lo que yo tenía en la cabeza, por lo que fue muy refrescante comprobar cómo la imaginación de otra persona había funcionado con mi creación.

RetroManiac: Quizás me recuerda un poco a las viejas portadas de juegos de 8 bits, que por lo general eran ilustraciones que no tenían nada que ver con lo que luego encontraríamos en el juego, había que echarle imaginación y era parte de la diversión de aquellos años.

Marek: Una de las primeras cosas en las que estuvimos de acuerdo Juan y yo fue en el tono rojizo de la portada para 8-Bit Killer. Comencé a dibujarla en el programa de la tableta y luego la pasé a Photoshop.

Locomalito: Fue mejorando en la calidad de sus dibujos poco a poco.

Marek: Sí, tenía ya cierta habilidad con el dibujo a mano alzada, pero dibujar con la tableta era una cosa totalmente distinta.

RetroManiac: Y luego vino Hydorah, un juego realmente grande. ¿Te daban libertad Juan y Javi a la hora de crear tus ilustraciones o “hacían de jefes”?

Marek: No, no, desde luego tenían una idea general que me habían hecho llegar de antemano, pero tenía libertad total para crear las ilustraciones.

RetroManiac: No es lo mismo que trabajar para una gran compañía en la que no te dan libertad apenas para nada. ¿Crees que quizás esto es algo bueno para el tipo de trabajo indie que hacéis?

“Creo que el problema es que mucha gente hoy en día en lugar de crear videojuegos crean contenidos, muchas cosas, un súper tráiler muy chulo, niveles generados aleatoriamente, etc. pero con poca acción, con poco interés… Yo prefiero realizar más juegos pequeños en los que pueda controlar todo”

Marek: Desde luego que lo creo. A veces hago un boceto, se lo enseño a Juan y puede que no le guste o me haga un par de comentarios. Entonces yo decido rehacerlo todo y volver a mostrárselo. Fue el caso de Maldita Castilla, cuya portada original era el guantalete del caballero...

Gryzor87: ...Que luego usamos para la portada del disco físico del juego.

Marek: Sí.

RetroManiac: ¿Y no hubo también cambios en la cara del protagonista del juego entre una versión preliminar y la versión final de la ilustración que fue carátula definitiva de Maldita Castilla?

Marek: ¡Sí! Además recuerdo muy bien que me asusté



un poco porque Juan me mostró una portada de tu revista antes de imprimir y vi que habías usado una versión anterior del personaje. ¡Oh Dios mío!

RetroManiac: Bueno, lo cambiamos a tiempo. ¿Pero por qué ese cambio? ¿No estabas contento con el resultado?

Marek: No, no, en realidad fue que simplemente no estaba terminado el dibujo.

RetroManiac: Vale, después de Maldita Castilla vino Gaurodan.

Locomalito: Que fue por cierto un caso parecido en cuanto a la portada definitiva. Me di cuenta de que si giraba la ilustración del pájaro y la invertía funcionaba muy bien.

Marek: Sí, al final parece que siempre es la segunda. Siempre la segunda opción, ***risas***. Aunque en este

caso fue idea de Juan y terminara por ser algo un poco 'loco'.

RetroManiac: Ahora mismo tenéis dos juegos en desarrollo. Empezamos por The Curse of Issyos, un juego que empezaste hace ya muchos años. ¿Por qué ha pasado tanto desde los primeros conceptos hasta este momento?

Locomalito: Cuando empecé, planteé el juego como un plataformas de aventuras tipo juego de NES, sencillo en lo gráfico y tal. Me fui dando cuenta de que iba avanzando muy rápido y que iba incorporando más y más ideas al juego hasta que pasé de hacer un juego simple a algo más completo. ¡Me pasó algo parecido con Hydorah y fíjate cómo terminó!

RetroManiac: Posiblemente sea tu juego más 'grande'.

Locomalito: Efectivamente, fui creando nuevos diseños, personajes y escenarios cuando llegó el famoso viaje a Segovia, durante el que surgió la idea de Maldita Castilla.

RetroManiac: Y paraste The Curse of Issyos...

Gryzor87: Sí, lo paramos en pos de crear un juego tipo más arcade con la idea de volver luego al estilo NES en cuanto lo termináramos.

> **"¡Mitología griega cyberpunk embutida en un arcade! Algo totalmente novedoso. Pero por fortuna decidimos cambiar una vez más de idea."**

Locomalito: Lo que pasa es que además utilicé un montón de cosas de aquel primer The Curse of Issyos en Maldita Castilla, así que cuando retomamos el juego hace unos meses replanteamos algunas cosas y aumentamos su complejidad, aunque lleváramos bastante bien su desarrollo. Queríamos hacer un juego inspirado en la mitología griega, y aquí estamos….

Gryzor87: De hecho podríamos decir que llevamos como un 80% del juego ya terminado.

RetroManiac: ¿Un 80%?

Gryzor87: Sí, sí, incluso Marek ya hizo algunos de los bocetos preliminares hace unos años.

Marek: Así es, posiblemente hace ya tres años, ¿no?

Gryzor87: Ya entonces aquellas ilustraciones de personajes del juego poseían mucha personalidad.

Marek: A mí también me gustaron, aunque presiento que seguirán siendo inéditas. Eran un poco raras. Las dibujé a mano, escaneé y luego coloreé en Photoshop.



RetroManiac: Contadme algo sobre la historia del juego, sobre su desarrollo.

Locomalito: Podríamos decir que es una especie de Vampire Killer. Es un juego bastante lineal aunque hay algunos momentos, pocos, en los que tendremos posibilidad de escoger entre diferentes opciones o caminos. En cuanto a nuestro protagonista es un pescador que se dedica a pescar y esas cosas.

Marek: ***risas*** ¡No sabía nada de todo esto! Estoy aquí y me estoy enterando de todo.

Gryzor87: ***risas*** Sí, hemos cambiado muchísimo de parecer y en realidad está todo en nuestras cabezas.

Marek: ¿No hubo un momento en que el juego se suponía que tenía una atmósfera cyberpunk?

Gryzor87: ¡Ah, sí! ¡Mitología griega cyberpunk embutida en un arcade! Algo totalmente novedoso. Pero por fortuna decidimos cambiar una vez más de idea.

risas

Locomalito: Fue una idea loca pero quizás para paliarlo tendremos también a Star Guardian. Queremos que The Curse of Issyos sea un homenaje a todas esas películas tipo Jason y los Argonautas, con esas criaturas y efectos especiales tan típicos.

Gryzor87: Y algo directo y fácil de jugar.

Locomalito: Implementamos cosas aprendidas de nuestras producciones anteriores. Los combates serán cortos y simples, tendremos que arreglárnosla con una barra de energía que no se autorellena al comenzar un nuevo nivel…

Marek: ¡Cómo si tus juegos no fuesen suficientemente difíciles por sí mismos!

risas

RetroManiac: En la escena indie actual hay una tendencia pronunciada a crear juegos de aventuras y exploración 2D, lo que ha venido a denominarse 'Metroidvanias', aunque su calidad final dista mucho de joyas como el propio Super Metroid, Castlevania o Blaster Master, por citar algunos clásicos. Aunque también hay otros títulos de gran calidad. ¿Habéis probado Axiom Verge?

Marek: Es cierto, es una tendencia, aunque no he podido probar Axiom Verge no he escuchado más que cosas positivas de ese juego.

RetroManiac: Tenéis que probarlo, es bastante bueno aunque no llega a las cotas de los títulos comentados antes - no en vano ha sido realizado por una única persona mientras trabajaba en otros proyectos. ¿Por qué creéis que existe esta tendencia actual de juegos tipo Metroid en el desarrollo independiente? No son precisamente juegos sencillos de crear...

Locomalito: Yo creo que es un problema de 'fanboy'. Muchas veces es el juego que el diseñador siempre hubiera querido hacer, pero al intentar hacerlo por su cuenta, solos, sin nadie que le diga: "¡hey!, ¡eso es muy complicado, te sobrepasa!", fracasa de alguna manera.

Gryzor87: Demasiado ambicioso, la gente se empeña muchas veces en sacar adelante un proyecto excesivo, que los sobrepasa.

Locomalito: Correcto, y es algo que no suele ocurrir en los desarrollos en grupo, en los que se frenan este tipo de iniciativas por algo más realista.

Gryzor87: Posiblemente porque es realmente el juego que quieren hacer en sus corazones, el que más les gustó cuando eran pequeños o adolescentes y que ahora tratan de reproducir de alguna manera.

Locomalito: Y aunque existan herramientas más







Ambientación helena. El trabajo gráfico de Issyios para lograr contextualizar el juego en la Grecia clásica está más que conseguido, gracias a una paleta de colores vibrante y muy 'mediterránea', y un set de tiles muy bien pensados que además proporcionan proundidad a los escenarios.

sencillas para crear los juegos, hay que diseñarlos en definitiva - hay que pensar en las habitaciones, en los enemigos, en su desarrollo para que sea divertido y queramos volver a jugar. Creo que el problema es que mucha gente hoy en día en lugar de crear videojuegos crean contenidos, muchas cosas, un súper tráiler muy chulo, niveles generados aleatoriamente, etc. pero con poca acción, con poco interés… Yo prefiero realizar más juegos pequeños en los que pueda controlar todo lo que ocurre, antes que hacer uno muy grande, pedir un *crowdfunding* y perder el control.

Gryzor87: ¡Es que intentan hacer el que siempre habían deseado desde pequeños!

RetroManiac: En cualquier caso me viene a la cabeza un juego llamado Super Cyborg, un clon de Contra creado por un diseñador ruso y creo que es un título muy divertido, corto y bien diseñado. Una pasada.

Locomalito: Sí, te pones a los mandos y funciona, e incluso tiene un buen puñado de niveles, más que en el juego de Konami, y unos enfrentamientos contra bosses realmente extraños.

RetroManiac: Bien, entonces The Curse of Issyos está a punto de finalizarse.

Gryzor87: Sí, aunque queda testearlo todo, probarlo completo…

RetroManiac: ¿Y la música?

Gryzor87: Está prácticamente terminada. Juan me enseña unas capturas del juego y yo creo el tema. Queda muy poco por hacer, la última parte es lo que queda.

Locomalito: El proceso es muy satisfactorio. Hago algo nuevo, se lo enseño y en seguida me devuelve algo que le viene perfecto.

Gryzor87: Sí, vamos rápidos en realidad. He cambiado varias veces de sistema de sonido desde que comenzamos el proyecto. El sonido es tipo chiptune pero diría que es algo único, no es NES, no es Commodore.

RetroManiac: ¿Quizás algo más similar a Cave Story?

Gryzor87: Puede ser, hay mezclas de sonidos 8 bits, pero diferente.

Locomalito: Sí, y el estilo gráfico tampoco se puede encuadrar en un sistema en concreto.

RetroManiac: ¿Quizás algo entre la Turbo Grafx y la SNES, por ejemplo?

Locomalito: No, diría que es más 'bajo', más del estilo Master System o NES pero sin serlo, vaya, como si fuera una 'nueva consola'.

RetroManiac: ¿Y Marek? ¿Has hecho algo más para Issyos?

Marek: No, en realidad no. Desde hace tiempo no he nada hecho nuevo para el juego, desde que comenzamos con el primer concepto.

Locomalito: ¡Tenemos que enviarle nuevas capturas e información acerca del juego!

RetroManiac: Luego tenemos el otro juego, Star Guardian. ¿Cómo va su desarrollo?

Locomalito: Bien, resulta que voy intercalando trabajo entre los dos títulos. Voy poco a poco.

RetroManiac: ¿Cuánto dirías que os queda para terminar el juego?

Locomalito: Hay hechos ya seis niveles, sin contar los jefes, pero el juego tendrá alrededor de 16 fases en total repartidos en diferentes rutas. Aún falta mucho trabajo, no está balacenada por ejemplo la dificultad, hay que pensar bien los enemigos, etc. La parte gráfica está ahí, claro, pero le queda aún bastante para convertirse en un juego completo.

Gryzor87: Hay mucha atención al aspecto gráfico del juego, creo que es el título que tiene más calidad hasta ahora.

Locomalito: Sí, no estoy usando tiles repetitivos, así que todo es nuevo a medida que avanzamos en el juego.

Gryzor87: Va a ser un juego muy intenso, y me atrevo a decir que es el juego que hasta ahora contiene más acción de los que hemos realizado. Es como una batería continua de acción.

Locomalito: Sí, similar a Gaurodan. No tendrá niveles de dificultad, y no será fácil en cualquier caso, aunque podremos escoger entre diferentes caminos en algunos momentos.

"A veces hago un boceto, se lo enseño a Juan y puede que no le guste o me haga un par de comentarios. Entonces yo decido rehacerlo todo y volver a mostrárselo. Fue el caso de Maldita Castilla, cuya portada original era el guantalete del caballero..."

RetroManiac: ¿Ciertos caminos podrían ser más sencillos que otros?

Locomalito: Sí, por supuesto, y habrá fases que no serán necesarias de terminar, pero que quizás nos proporcionen recompensas que merezcan la pena.

Gryzor87: Habrá finales distintos. ¿Cuántas fases puede tener el juego en total? ¿Dieciséis?

Locomalito: Sí, algo así. El juego sigue creciendo en cualquier caso, y ahora estoy trabajando en las mecánicas, en los objetos que mejoran nuestra habilidad, una especie de orbes que, por ejemplo, nos dejan hacer un combo especial…

RetroManiac: El juego pues es más complejo de lo



Star Guardian

sistema:
Windows
origen:
España
desarrolla:
Locomalito
género:
Arcade
lanzamiento:
Por determinar
web:
http://goo.gl/pcbn8M

Varios siglos han pasado desde que nuestra gente dejó atrás una Tierra moribunda y partió hacia las estrellas. Ahora, su nuevo mundo está siendo amenazado por una maligna fuerza devoradora de estrellas. El único ser que podría enfrentarse al imparable enemigo está enterrado en un planeta olvidado, pero ¿estará dispuesta la Diosa de metal Cleonova a luchar por los pequeños seres humanos?



que puede parecer en un principio.

Locomalito: Desde luego. Me doy cuenta de que estos detalles son muy importantes de cara a la rejugabilidad de mis títulos, sobre todo para aquellos usuarios que estén acostumbrados a los juegos para recreativas, que guardan mucha más complejidad en su interior de lo que parece, sobre todo a la hora de conseguir mejores puntaciones. En Star Guardian incluso el avance por el escenario te proporciona puntos.

Gryzor87: Son mecánicas muy arcade repletas de acción.

Locomalito: Habrá recompensas y rangos según lo bien que lo hagamos en cada uno de los niveles.

RetroManiac: Todo eso está muy bien, ¡pero aún



tendremos que esperar mucho para tenerlo!

Gryzor87: Sí, hay mucho contenido ya realizado, ¡pero incluso he tenido que dejar de componer cortes musicales! Nos gusta trabajar al mismo tiempo, de modo que todo vaya más fluido.

Locomalito: También me gustaría comentar el asunto del balanceo de la dificultad en el juego. Normalmente intento crear algunas fases complejas seguidas de otras más sencillas, como una especie de montaña rusa. A veces los diseñadores se empeñan en construir una especie de obra en tres actos con sus respectivos niveles de dificultad, pero yo prefiero plantear mis juegos de otra forma.

> **"Me doy cuenta de que estos detalles son muy importantes de cara a la rejugabilidad de mis títulos, sobre todo para aquellos usuarios que estén acostumbrados a los juegos para recreativas, que guardan mucha más complejidad en su interior de lo que parece, sobre todo a la hora de conseguir mejores puntaciones"**

RetroManiac: Sí, es bien sabido que vuestros juegos son difíciles con un primer tercio cuesta arriba, que luego se relaja y que luego vuelve a subir en el último tramo de camino al final. Por cierto, ¡queremos ver la portada!

Marek: ¡Ja, ja! ¡Y yo quiero ver el juego! Sólo he visto algunas capturas y son realmente impresionantes, unos gráficos espectaculares.

RetroManiac: Hemos visto algunas capturas estáticas, pero por desgracia nada en movimiento aún.

Locomalito: Javi sí que ha podido jugar algunos tramos obviamente. Los gráficos están ahí, también la música, parte de la jugabilidad… queremos dejar algunas sorpresas para el final, claro.

Gryzor87: También estamos pensando en el tráiler, en el que podríamos contar el origen real del personaje y el juego, un pequeño reconocimiento a Toaplan y uno sus títulos arcades menos conocidos, Guardian, también conocido como GetStar.

Locomalito: Tratamos de contactar con la empresa coreana que tiene los derechos de los juegos de Toaplan para convertirlo en una secuela oficial, pero de momento no hemos tenido suerte. Es un título no muy recordado que guarda bajo su apariencia unos gráficos y una tecnología por encima de la media de lo que se llevaba en 1986, con esos sprites tan grandes y esos escenarios tan originales.

RetroManiac: ¡Muy interesante! A ver en que se queda la cosa. Vamos a ir terminando si os parece, y Marek, me encantaría que me profundizaras un poco más acerca de tu proceso creativo. ¿Dibujas desde cero? ¿en papel?

Marek: No, lo hago directamente en digital con Photoshop. A veces tomo algunas referencias. Primero le mando a Juan un boceto muy preliminar, casi siempre, sin colores, para que pueda echarle un primer vistazo. En realidad no tengo estudios de dibujo, es algo que he ido aprendiendo poco a poco.

RetroManiac: ¿Cuál es tu ilustración favorita para los juegos de Locomalito?

Marek: Es difícil, ¿quizás Maldita Castilla? Realmente no tengo ninguna favorita, me gustan todas de una forma u otra.

risas

RetroManiac: Pues muchas gracias a todos por compartir con RetroManiac vuestros pensamientos y avances acerca de esos proyectos que esperamos como agua de mayo.

Locomalito: ¡Gracias a vosotros!



vortex attack

Si buscas frenesí, disparos a mansalva y mucha acción en pantalla, no te pierdas el último lanzamiento del pequeño estudio indie español Kaleido Games. Hablamos con su responsable.



Por David

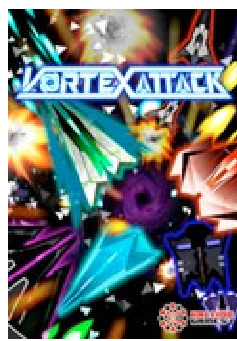
Jaime es la cabeza visible de Kaleido Games, un jugador ya 'pureta' que se gana la vida haciendo lo que más le gusta: videojuegos. Y a pesar de que las cosas nunca son fáciles cuando uno comienza esta aventura en solitario, lo cierto es que el estudio no ha dejado de hacer los productos que realmente le gustan, sin intermediarios ni presiones de ningún tipo. Hablamos con Jaime para que nos cuenten algo más acerca de Vortex Attack, su última producción, aparecida en pleno verano de 2015.

¿Cuáles fueron tus fuentes de inspiración para crear Vortex Attack? ¿Cuál fue su origen?

Jaime: Pues han sido muchas, pero la que más ha sido posiblemente sea Valkyr que seguramente a su vez fue influenciado Galaga, Galaxian y Space Invaders, pero bueno, me inspiré especialmente en Valkyr por el tema de recoger los items que caen y rellenar una barra de energía. En realidad no es tan sencillo, cómo llegué a trabajar en Vortex Attack y por qué es así. La historia es un poco complicada…

Con Valkyr: En 2013, fui a una entrevista de trabajo, a la que llevé una versión clavada a la original hecha en Flash 9, sin aceleración gráfica ni nada de esas cosas que tiene ahora. Yo iba orgulloso de poder mostrar semejante réplica perfecta, la dificultad era la misma que la original, los sonidos ripeados con un emulador, los gráficos vectorizados y un toque chulo en el que añadía profundidad a las estrellas del fondo... ¡Repliqué hasta las fases bonus! ¿Qué más se le puede pedir a un remake que pretendía ser un clon? Por cierto, buscando por ahí se puede encontrar el juego en Flash… lo subí a mi antigua web. Cuando se lo enseñé a Colin, el creador original, se quedó asombrado porque era todo igual, los timings, la dificultad, los sonidos, los gráficos... Todo excepto las fases de alunizaje que no llegue a implementar, así como las voces del juego original. Sí, no estoy loco, ¡era MSX y tenía voces digitalizadas! El caso es que en medio de aquella entrevista se lo empecé a enseñar hinchando pecho... Pero la cosa no iba bien, no se impresionaba. Daba igual la ilusión que le estaba poniendo... al final me preguntó por algo más moderno. Me quedé un poco sorprendido porque iba a un trabajo de programador, no artista. No pensé que le fuera a dar importancia a los gráficos. En todo caso, me sugirió volver cuando tuviera algo más moderno, todo de buen rollo. El entrevistador no estaba en el mundo retro y no le iba a conquistar con cosas de este tipo, así que con esta frase retumbando en mi cabeza, volví a casa y medité mucho.

Comienza etapa Beekyr: al final decidí ponerle un skin y reprogramarlo en Flash moderno (con



Vortex Attack

sistema:
Windows
origen:
España / Reino Unido
desarrolla:
Kaleido Games
género:
Shooter
lanzamiento:
27 mayo 2015
web:
http://www.vortexattack.com
http://www.kaleidogames.com

Vortex Attack es un shooter de perspectiva cenital, gráficos de neón y muy, muy adictivo. Inspirado en clásicos del género como Space Invaders, Galaga, etc. el juego de Kaleido destaca por su puesta en escena, acción y posibilidades multijugador. Está disponible en Steam y en este mismo número lo encontrarás comentado en la sección 'Playing'.



aceleración gráfica, físicas y un motor más eficiente). A los dos meses de empezar con ello, el pequeño juego se me fue de las manos y un año más tarde culminé el juego creando KaleidoGames y Beekyr con dos colegas que me ayudaron mucho con los gráficos (Januz, argentino) y la música (Mete Burch, inglés). Se nota que son unos cracks. Estaba tan orgulloso de mi primer juego a gran escala que mi inocencia me hizo pensar que, aunque tuviera gráficos infantiles, los jugadores de shmup podrían ver más allá y acabarían jugándolo hasta pasarse el juego en, al menos, los niveles difíciles. Un día, tuve la suerte de leer un tweet de IndieORama hablando de los Indies que llevaban a la RetroMadrid14 y no me lo pensé cuando se descolgaron algunos devs: me metí de cabeza. El juego tenía muy buena aceptación pero muchos de los que se acercaban eran padres con sus hijos sin habilidad para jugar este tipo de mata-marcianos, y los demás, en su gran mayoría, se llevaron una idea equivocada del juego ya que no lo llegaban a probar al verse delante de un juego para niños. Pero los que lo probaron, quedaron impresionados. Como me parecía un juego muy divertido sin explotar, empecé un juego nuevo reutilizando el motor y dotarlo de unos gráficos que no echaran para atrás a la mayoría de los adultos.

Comienza etapa Vortex Attack: así que empecé con ideas de naves estilo Tron, dibujando naves con formas extrañas y neones hasta que salieron unos diseños abstractos. Quería que tuviera la misma jugabilidad difícil de Valkyr pero con características modernas como poderes únicos, tipos de naves, multi-jugador y sin restricción de movimiento y número de balas en pantalla. ¡Valkyr sólo permite un disparo simultáneo! Que por cierto, lo programé pero lo acabé quitando: por muy retro que sea, no creo que sea muy divertido tener un shoot'em up frenético con una sola bala en pantalla, jeje. Tuve que ingeniármelas para poder tener muchos disparos y mantener una dificultad aceptable pero hacerlo más fácil que el original: llegar al nivel 4 ya era toda una proeza.

El juego empezó como un juego para móviles. De hecho apareció en tabletas en la primera edición de la Madrid Games Week 2014. Una vez allí hubo mucho problemas con las tablets que nos dieron, así que al final lo puse en un PC y de ahí no ha vuelto a bajarse. Lo seguí llevando a todas las ferias que pude para que al final de cada una tuviese un montón de sugerencias de mejoras, pero sobre todo me animaban a que lo dejase en modo arcade y lo sacase para Steam. Al final, después de muchas ferias y miles de retoques, saqué la versión final en Steam en verano de 2015.

No contento del todo, terminé de mejorar los gráficos de los enemigos (¡gracias Mixalis!) y naves protagonistas. Implementé puntuaciones online y torneos, además de todas las cosas que le gustan a las nuevas generaciones de gamers: logros, tarjetas, fondos y emoticonos.

Con eso apareció la version final de Vortex. Después me han ayudado a traducirlo al japonés (¡arigatou Alberto!) y alguna cosa menor, pero el juego ya no lo toco más.

¿Qué crees que hace atractivo a un juego como éste para el jugón de toda la vida?

Jaime: ¡La jugabilidad, sin duda! Es un vicio increíble, algunos días de desarrollo me podía tirar media hora de partida probando, hasta que veía cualquier problema. Cortaba, corregía y volvía a probar - me he tirado muchos días enteros así... Y luego otra cosa genial es la posibilidad de competir por puntos



Chiribitas en los ojos. Jaime mejoró el aspecto y diseño generales con respecto a la primera versión disponible, convirtiéndolo en un juego más aparente y moderno.



(algunos dicen: picarse) a nivel mundial o entre amigos; hace que el juego no tenga fecha de caducidad (¿acaso la tiene Galaga?) y siempre se pueda volver a echar una partidita, sólo o con amiguetes, en cualquier momento. Ese es el espíritu arcade que le quise conferir.

> **“Es un vicio increíble, cuando estaba programándolo me podía tirar media hora de partida probando, hasta que veía cualquier problema. Cortaba, corregía y volvía a jugar - me he tirado muchos días así...”**

¿Qué fue lo que más os costó a la hora de crear el juego y con qué apartado habéis quedado más contentos en el resultado final?

Jaime: Lo que más costó fue la música, que la tuve que pagar de mi bolsillo, jaja. En serio, lo que más me ha costado es programarlo sin fugas de memoria; el juego genera decenas de miles de objetos en cada partida y reutilizarlos de forma eficiente me costó lo suyo.

El juego tiene cientos de horas de programación ajustando los parámetros de las fases del juego; tuve que hacerme unos programas en Excel para ajustar las curvas de frecuencia con la que los distintos powerups aparecen. No es totalmente aleatorio, el sistema siempre va a darte cosas que hacen falta en ese momento de la partida, aunque a veces no quiere y te da objetos que sólo te aportarán puntos, que para los torneos no están nada mal. Y luego equilibrar los jefes finales, para que no estuvieran chupaos, ni fueran extremadamente difíciles. Para esto conté con dos profesionales del sector: Meterre y FranFriki. ¿Puedo dedicarles unas palabras? Os doy de nuevo las gracias, sois los mejores testers que uno pueda tener. Me habéis sacado defectos en mil cosas que siempre he acabado arreglando. Vortex Attack sería un juego más simple, y con más bugs, si no llega a ser por vosotros. ¡Mil gracias!

Y bueno, lo que más contento me ha dejado es la máquina arcade en Arcade Vintage. Para mi eso es un hito personal. ¡Les doy las gracias a Jose y Arcadio por montarla, y por hacer ese sueño realidad!

En cuanto al juego en sí, me quedo con la rejugabilidad que tiene al poseer muchas naves para poder elegir. Eso, y poder jugar hasta tres jugadores simultáneos.

¿Como ves el panorama del desarrollo indie?

Jaime: Para vivir de ello lo veo muy difícil, no sólo vale tener ganas y tirarte miles de horas desarrollando un juego; hay que intentar no dedicarle demasiado tiempo y estar con la familia también. Pero aparte de esto, tienes que conseguir que la gente disfrute y entienda el juego. Después tienen que conocerlo, y para ello hay que ir a todas las ferias que se pueda, hacer todo el networking posible, sufrir cómo te hunden el juego con duras críticas, usándolo de formas inimaginables que acaban colgando el sistema delante de mucha gente. Todo esto te hace tragar el orgullo y estar dispuesto a hacerlo funcionar bien cueste lo que cueste. Por si fuera poco, también hay que tener aún más contactos donde mandar las notas de prensa (que previamente has tenido que crear) y esperar a que hagan reviews porque la mayoría pasa o están tan saturados que no ven tu correo.

Por si fuera poco, si a todo esto le sumas la burocracia e impuestos por parte del estado español, todo se hace increiblemente más difícil. Ahora, si lo haces por amor al arte, todo cambia. Ahí tenemos al amigo Locomalito, hace los juegos sin presiones económicas o burocráticas y trabaja cuando puede, sin estar obligado a nada en ningún momento, es todo más sencillo. No quiero quitarle mérito, ni mucho menos, es un buen colega del gremio y se que trabaja muchísimo en cada detalle de sus juegos, ¡así salen de buenos! Pero bueno, en mi caso aunque me tire muchos días trabajando más horas de las que debería, disfruto del trabajo porque es algo que me apasiona y hace que me supere día a día. Imagino que nos pasará a todos.

¿Algún proyecto futuro tras este Vortex Attack?

Jaime: Sí, espero que Vortex se venda un poquito más para poder subvencionar el próximo proyecto que será algo más mainstream pero con jugabilidad clásica (¡siempre!). Pero aún estoy con los conceptos (septiembre de 2015). La idea es que sea un plataformas bastante complicado: algo así como una mezcla entre TURRICAN 1 y 2 (de Amiga), RIVE (nuevo) y Castlevania: Symphony of the Night (PSX). No me gusta decir eso de Metroidvania porque en mi infancia estuvo Turrican (que no Metroid). Desde octubre, con suerte, estaremos trabajando en ello. Aún así es posible que aún esté buscando artistas para hacer modelos, escenarios y animaciones. Si eres bueno con ello y quieres ayudarnos, manda un email a Kaleidogames :)





ELLIOT QUEST

Sistema: Steam / Wii U.
Desarrollador: Luis Zuno / PlayEveryWare.
Género: Plataformas - Aventura.

Diseñado y desarrollado para ordenadores y Wii U por el mexicano Luis Zuno, Elliot Quest se plantea como una especie de juego de aventuras, plataformas, acción y toques RPG. Algunos podrán considerarlo una suerte de Metroid, en el que será habitual volver sobre nuestros pasos hasta un escenario que ya habíamos superado para poder alcanzar otras zonas, gracias a nuevas habilidades adquiridas, mientras que otros quizás se queden con el referente más obvio a la hora de comparar el juego de Zuno: Zelda II. Sea como fuere, la mecánica del juego nos obligará a mejorar nuestro armamento gracias a los puntos de experiencia que adquirimos al derrotar a enemigos; a adquirir nuevos poderes, como el útil doble salto; y a recorrer todos los niveles varias veces, hasta encontrar éste o aquel ítem que nos permitirá continuar. Técnicamente, Elliot Quest no sorprenderá a nadie, pero no desmerece en absoluto el bagaje histórico que arrastra. No simula un juego de NES ni uno de Mega Drive o Super Nintendo. Se inspira en ellos, recoge el testigo del pixelado y forma un estilo más o menos propio. Si buscáis un juego con mecánicas clásicas, dotado de una dificultad media y una historia más oscura de lo que pueda parecer en un principio, seguro que el título de Luis Zuno os interesará

RAMPAGE KNIGHTS

Sistema: Steam.
Desarrollador: Progressive Media/Osao Games.
Género: Plataformas.

El juego, descrito por sus creadores como una mezcla entre Golden Axe y The Binding of Isaac, incluye altas dosis de frenetismo y diversión a raudales. Nuestro protagonista cuenta con un repertorio de golpes de lo más variado, desde el tradicional golpe con el arma que llevemos equipada a brutales patadas para rematar a enemigos caídos en el suelo, pasando por tradicionales agarres a enemigos para posteriormente proyectarlos. Contamos también con un movimiento evasivo que nos ayudará a salir de los numerosos berenjenales en que nos meteremos por ir más rápido de la cuenta. Además, podremos hacer uso de armas arrojadizas que encontraremos por el camino, e incluso "magias" como complemento a nuestros movimientos principales. A medida que vayamos avanzando nos iremos encontrando con enemigos cada vez más poderosos, si bien la curva de dificultad está bastante bien calibrada y permite no desesperarnos en las primeras partidas. Para ayudarnos en nuestro cometido contaremos con numerosas armas de cuerpo a cuerpo, arrojadizas, powerups e incluso "magias". Rampage Knights es una fuente de diversión asegurada que merece la pena tener en nuestra libreria de Steam.



AARU'S AWAKENING

Sistema: Windows, Mac y Linux.
Desarrollador: Lumenox Games.
Género: Plataformas puzleras.

"Aaru´s Awakening es un trepidante juego de plataformas y acción en 2D, dibujado a mano", dicen los desarrolladores en Steam. A esto le añadiría "para el que necesitas tener nervios de acero", porque Aaru´s Awakening es de esos juegos que, de cuando en cuando, necesitarás dejar de lado durante unas horas para recapacitar y volver a enfrentarte a esa fase que se te atraganta, porque el título fácil no es.

Es básico dominar la habilidad del teletransporte, que funciona lanzando una bola de energía a cualquier parte del escenario y, con el botón secundario del ratón, nos teletransportamos a la posición que la bola ocupe en ese instante. Dicha bola, además, puede rebotar contra algunas partes del escenario, y podrá lanzarse con diferente fuerza. La mecánica es difícil de explicar, pero es fácil de entender en unos pocos minutos. Con la práctica, esta técnica se llega a dominar de tal forma que te



sorprenderás a ti mismo realizando acciones que minutos atrás no hubieras creído posibles.

Un título muy interesante y original, con unos gráficos dibujados a mano convincentes y variados que suponen un cambio de aire de lo que estamos acostumbrados a disfrutar en los plataformas.

NATURAL SOCCER

Sistema: OUYA, Steam.
Desarrollador: Thorsten Schleinzer.
Género: Fútbol con balones locos.

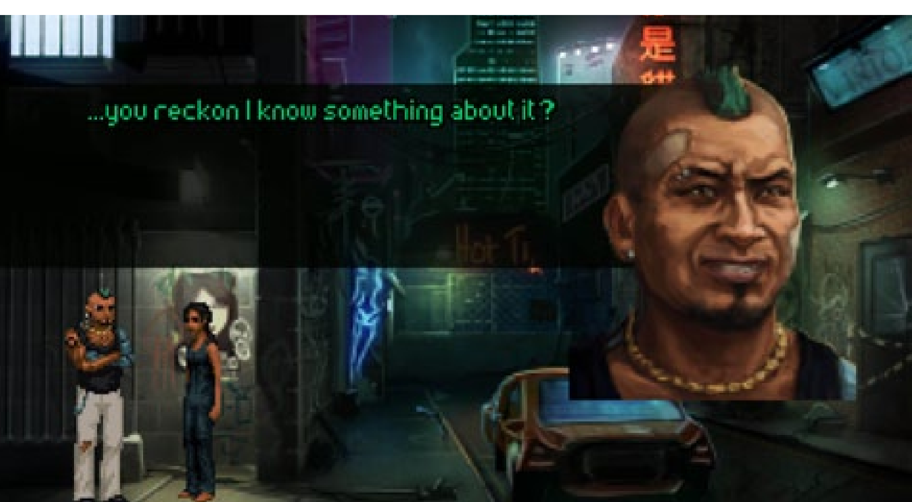
Natural Soccer, un juego de fútbol que se inspira en clásicos como Kick Off o Sensible Soccer para ofrecernos un juego rápido, directo y muy adictivo, sin todas las florituras, tablas de estadísticas, números e historias que impregnan los actuales grandes del fútbol. Es decir, Natural Soccer no es un simulador, sino un arcade. El estilo de juego que propone ya no se ve: balón no pegado al pie del jugador, controles sencillos -tres botones, uno para pase corto, otro para pase largo y otro para tirar a portería-, vista cenital -en vertical u horizontal, configurable-... Vamos, un juego que recuerda nada más verlo a las plataformas de 8 y 16 bits. No hay fichajes, ni alineaciones, ni tácticas ni entrenamientos ni distracciones de ésas. Es como el modo de partido, sólo que los contendientes ya te los da la máquina. Si nunca has jugado a uno de los juegos de referencia de este título entonces no estarás acostumbrado a eso de no llevar el balón pegado a los pies. Básicamente, lo que significa es que tu jugador avanza dando patadas al balón, y hasta que no llega de nuevo a él no puede cambiar de dirección. Ni pasar. Ni tirar a puerta. Y si otro jugador llega antes que él, pues se la quita. Sin necesidad de darle a ningún botón ni de hacer ninguna entrada. Cuesta acostumbrarse pero la recompensa por hacerlo es enorme.

Es un juego que no quiere hacerte pensar sino disfrutar y divertirte. Un juego en el que no te va a dar pereza echar un partidillo, que probablemente acabe convirtiéndose en dos o tres. Es divertido, es frenético, y ya no se hacen juegos como éste.

TECHNOBABYLON

Sistema: Windows
Desarrollador: Wadjet Eye Games
Género: Aventura Gráfica

Sus creadores resumen esta aventura gráfica como “Police Quest se encuentra con Blade Runner” y no podríamos estar más de acuerdo. Dicha frase nos ofrece una idea rápida de lo que nos vamos a encontrar y seguro que más de uno tan solo con leer esas pocas palabras ha corrido a comprar el juego. Technobabylon nos lleva a un mundo futuro, en el 2087 concretamente, en el que las relaciones personales, de forma directa, pueden evitarse al 100% gracias a una conexión neuronal que nos sumerge en un mundo virtual mediante lo que llaman “el trance”. Al mismo tiempo, una inteligencia artificial monitoriza todo y a todos en la ciudad, supuestamente por su propia seguridad; unas







premisas que nos recuerdan a obras como ‘1984’ de George Orwell o ‘El Neuromante’ de William Gibson.

La ambientación está conseguida y los amantes de la misma disfrutaremos sin lugar a dudas desde el mismo comienzo del juego, cuando comencemos a controlar a Latha Sesame, una agorafóbica enganchada al trance a la que le falla la conexión y se ve obligada a salir del abrigo de su apartamento para solucionarlo. Pero no es Latha el único personaje al que controlaremos sino que enseguida se sumarán a la fiesta Charlie Regis y Max Lao, dos agentes que andan tras la pista de un mindjacker, un hackeador de mentes. La ambientación está muy conseguida y su jugabilidad es muy sencilla. Se trata de una aventura “point & click” en la que, como es usual, deslizaremos un puntero por la pantalla y, en el momento en que pasemos dicho puntero sobre un objeto susceptible de que interactuemos con él, aparecerá un texto con el nombre del susodicho objeto o zona.

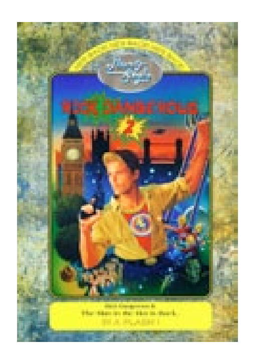
Una aventura gráfica cyberpunk divertida e inspirada en los grandes clásicos. Mola.

>> LOADING...

Rick Dangerous 2



Puro plataformeo. Tras las aventuras vividas contra el pérfido Fat Man, Rick Dangerous no detuvo su paso hasta acabar con una amenaza aún más mortífera: los alienígenas.



SISTEMA: ZX Spectrum
AÑO: 1990
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Codemasters
PUNTUACIÓN: ****

El título que nos ocupa llegó avalado por una primera parte que encandiló a casi todos, tanto a usuarios como a crítica, por lo que las expectativas eran máximas cuando, en aquel año 1990, el juego se dejó caer por las tiendas.

Cuando se aborda un juego de la calidad de Rick Dangerous 2, siempre se desea explicar lo que el título quiere transmitir en todos sus apartados, dejando claro de qué ingredientes está compuesto. En este caso, los mimbres del primer Rick Dangerous -un héroe bajito, con aspecto calcado a Indiana Jones, rodeado de peligros en medio de la jungla- dejaron entrever lo que nos encontraríamos después. El juego era un arcade de plataformas que nos proponía tener que sortear infinitas trampas dentro de un recorrido atestado de enemigos y dificultades. Todo se completaba con unos escenarios muy bien pensados, de corte lineal, pero repletos de complejidad.

En el año 1990, Core Design quiso repetir la jugada y, claro está, a la compañía inglesa le salió muy bien. Rick Dangerous 2 fue distribuido por Micro Style, una garantía de calidad ya por entonces en el mercado de los 8 y 16 bits. A partir de ahí fue llevado a todos los países de Europa para el disfrute de todos los seguidores de los juegos de plataformas. Cabe destacar que las instrucciones del juego estaban acompañadas por un cómic que nos ponía en situación y explicaba ágilmente el comienzo de la aventura.

Este juego nos transporta a la acción desde la misma ciudad de Londres, donde una serie de naves alienígenas están acechando a la humanidad. El malvado Fat Man ha conseguido reunir a todas sus naves para atacar la Tierra y así hacerse con el control de todos nuestros recursos. A partir de aquí, Rick tendrá que subir a la nave nodriza y comenzar a impartir justicia con las armas de las que dispone. Esta vez recurriremos a un traje especial, abandonados el sombrero y el armamento del primer juego. Para luchar contra los alienígenas, nuestro protagonista dispone de una pistola de rayos, detonadores y su gran puñetazo. Además, sus grandes facultades gimnásticas le permiten saltar y esquivar todo tipo de trampas de forma eficaz.

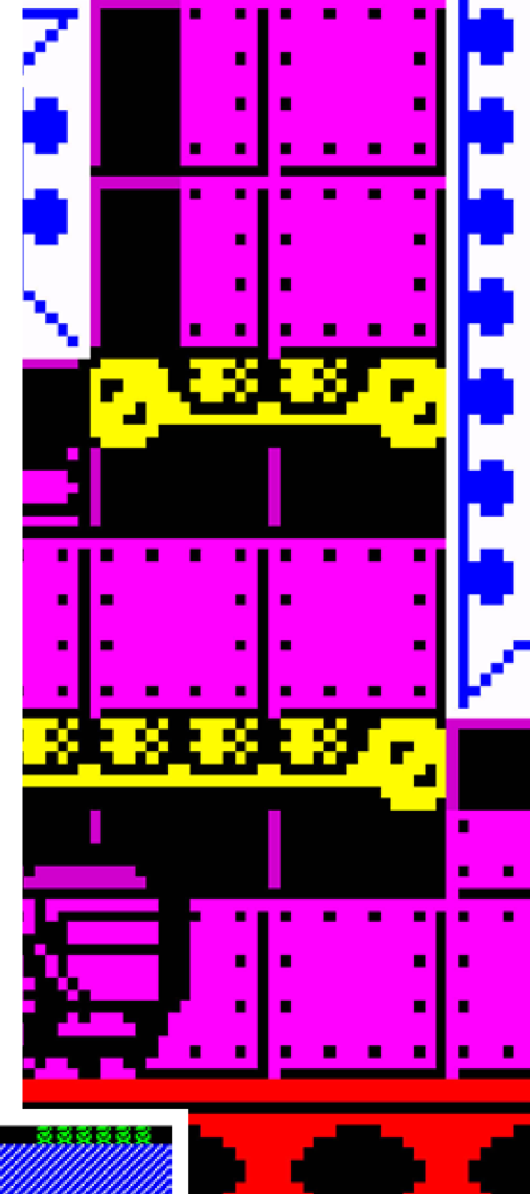
Los escenarios por los que Rick deambulará son el Hyde Park de Londres, las Cavernas Heladas de Freezia, los Bosques de Vegetablia y las Minas Atómicas de Lodo. Todos estos lugares están representados con una gran exquisitez - se nota que el equipo artístico llevó a cabo una labor casi artesanal para colocar cada trampa, enemigo y obstáculo en el mejor lugar posible, estructurando así un mapa plagado de sorpresas y escollos para nuestro aventurero personaje.

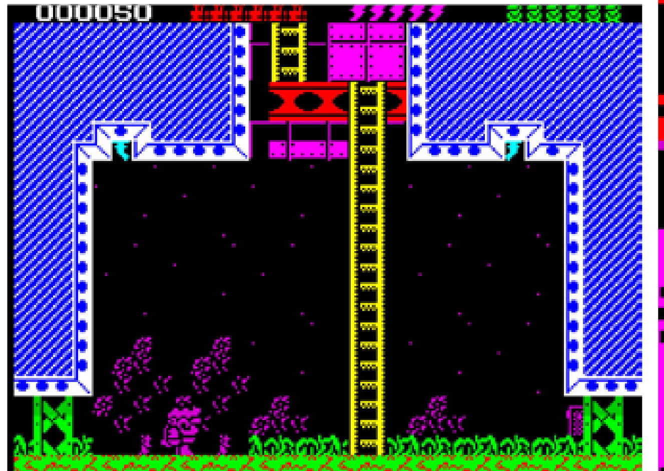
Todos los demás apartados de Rick Dangerous 2, tanto su jugabilidad como sus gráficos, movimientos y sonidos son de una alta calidad. Si nos fijamos, por ejemplo, en un escenario concreto, destaca sobremanera el de las Cavernas Heladas, donde encontraremos un planteamiento de juego plagado de diferentes trampas temáticas: bolas de nieve, bloques helados que nos arrollan, avalanchas, pingüinos gigantes nada amistosos, estalactitas y estalagmitas mortíferas… Hasta podemos contar con una rápida moto antigravedad, dispuesta con rayo láser fulmina-adversarios. Los restantes mapas también son muy divertidos, y cada uno de ellos está provisto de más plataformas, más peligros y nuevas maravillas.

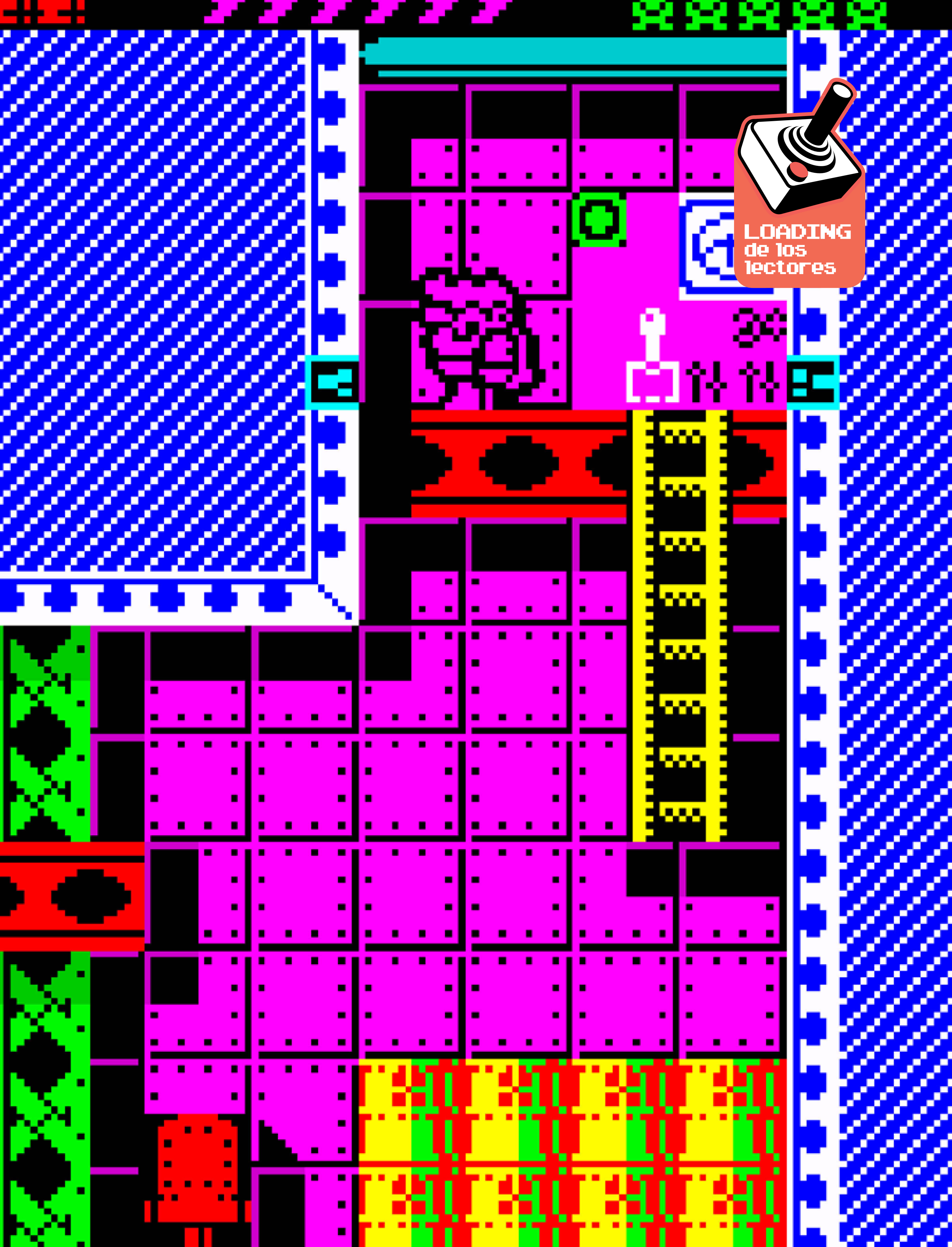
Para pasar al siguiente nivel es necesario cargar cada uno por separado, aún contando con un ordenador de 128k. Hay que tener en cuenta la extensión de cada fase, muy elevada y con una cantidad de elementos, provistas de rutinas de personajes en pantalla que exigen muchos datos; de ahí las cargas por bloques.

Muy a tener en cuenta también la portada de este Rick Dangerous 2, una belleza pintada a mano que siempre me ha fascinado - seña de identidad de una época en la que las cosas aún se hacían con un cariño inusitado.

Por: Sebastián Tito






LOADING
de los
lectores